

**PENELITIAN PENCIPTAAN SENI  
MANDIRI**



**BENTUK WAYANG BHUTASIU DI ATAS DAUN LONTAR  
PENCIPTAAN KARYA SENI**

**OLEH:  
I GUSTI NGURAH AGUNG JAYA CK. SSn.,M.Si  
NIP: 196805161998021001**

**PROGRAM STUDI KRIYA  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR  
2019**

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan doa puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Atas *asung kerta wara nugraha*Nya, penulis telah berhasil menyelesaikan penelitian penciptaan seni mandiri yang berjudul “BENTUK WAYANG BHUTASIU DI ATAS DAUN LONTAR”.penciptaan karya seni. Penelitian ini disusun sebagai salah satu penunjang matakuliah seni lukis tradisional Bali, kode: KRS 201, SKS: 2, semester 3, sebagai matakuliah lokal yang harus diambil oleh mahasiswa untuk menunjang kriya yang sebagai pilihan yang akan dipergunakan untuk pengembangan seni budaya di masyarakat.

Peneliti, berharap apa yang sudah dihasilkan, bisa berguna bagi mahasiswa dan masyarakat, untuk ikut melestarikan warisan budaya berupa menggambar wayang Bali, yang masih tetap dipercaya dan digunakan dilingkungann masyarakat sebagai salah satu sarana upacara di Bali. Penulis telah mencoba melakukan yang terbaik namun penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya.

Akhirnya dengan segala keterbatasan dan kerendahan hati, penelitian ini, penulis persembahkan kepada para pembaca, semoga bermanfaat adanya, bagi kemajuan ilmu pengetahuan, seni dan budaya.

Denpasar, 20 Desember 2019

Peneliti



I Gusti Ngurah Agung Jaya CK

Nip: 196805161998021001

## **DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>1</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>2</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>4</b>
<b>BAB I LATAR BELAKANG</b>	<b>5</b>
<b>BAB II TINJAUAN SENI RUPA</b>	<b>8</b>
<b>BAB III BENTUK BHUTASIU DI ATAS DAUN LONTAR</b>	<b>66</b>
<b>BAB IV PROSES BENTUK BHUTASIOU DI ATAS DAUN LONTAR</b>	<b>71</b>
<b>BAB V TEKNIK PENERAPAN WARNA AKRILIK DAN WARNA KUTEK PADA WAYANG BHUTASIU DI TERAPKAN DI ATAS DAUN LONTAR</b>	<b>76</b>
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN</b>	<b>82</b>

## ABSTRAK

penjelasan secara ilmiah tentang unsur-unsur seni rupa, memudahkan dalam penilaian sebuah karya seni baik karya dua dimensi, tiga dimensi dan multi dimensi Obyek itu bisa juga merupakan obyek kesenian, di mana aspek-aspek yang di "ukur" adalah aspek-aspek estetikanya. Bila ketiga selera dari ketiga pengamat digabungkan maka bisa didapatkan perbandingan yang re-levan, yang meyakinkan. Karena itu Estetika yang dapat melakukan pengukuran disebut Estetika Instrumental. (Instrument perkakas, alat, yang dipergunakan untuk suatu pekerjaan).

Obyek itu bisa juga merupakan obyek kesenian, di mana aspek-aspek yang di "ukur" adalah aspek-aspek estetikanya. Bila ketiga selera dari ketiga pengamat digabungkan maka bisa didapatkan perbandingan yang re-levan, yang meyakinkan. Karena itu Estetika yang dapat melakukan pengukuran disebut Estetika Instrumental. (Instrument perkakas, alat, yang dipergunakan untuk suatu pekerjaan).

Masalah bahasa verbal sebagai media komunikasi, namun dalam perkembangannya penggunaannya merambah ke berbagai bidang ilmu termasuk seni rupa. Oleh karena seni rupa pada dasarnya berupa tanda dan berupa media komunikasi non-verbal, maka teori ini 'dipinjam' untuk keperluan pembahasan bahasa visual yang ada pada seni rupa.

Wujud Tuhan Yang Maha Esa dalam agama Hindu, menjadi Akasara, dimana aksara itu menjadi sebuah kekuatan yang maha dasyat, Jika disatukan akan menjadi kekuatan alam semesta, dalam ajaran Hindu dikenal dengan kekuatan Panca maha bhuta yaitu: kekuatan aitr, kekuatan api, kekuatan tanah, kekuatan angin/udara dan kekuatan ruang hampa. Bentuk-bentuk panca maha bhuta ini menjadi aksara kekereb Bhutasu.

Kata Kunci: 10 unsur seni rupa, Estetika, Seiotika, Bhutasu

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1. LATAR BELAKANG**

Munculnya bentuk-bentuk karya cipta kriya, tidak lepas dari pengalaman seniman kriya dalam merespon bentuk-bentuk di alam, dimana seniman itu berada, cerita, legenda, mitos yang berkembang dimasyarakat, juga menjadi inspirasi dalam berkarya seni rupa. Bapak I Wayan Sukarya pernah mengatakan bahwa:

“... Karya cipta kriya, selalu idenya muncul dari pengalaman dan cerita yang berkembang dimasyarakat, sebagai inspirasi membentuk karya-karya yang unik dan menarik...”(Wawancara I Wayan Sukarya, senin 03-02-2015).

Bapak I wayan Mudana, juga mengatakan bahwa:

“...munculnya gagasan dalam berkarya tidak lepas dari pengalaman-pengalaman batin yang ada dalam pikiran, yang dituangkan dalam menciptakan sebuah karya seni, sangat berpengaruh pada apresiasi pengamatan dilapangan yang dilihat oleh senimannya. Pengalaman ini menjadi inspirasi dalam berkarya, di Bali kebanyakan dipengaruhi oleh ritual keagamaan, dimana persembahan yang terbaik dan terindah akan dipersembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagai wujud bakti, atas apa yang telah diberikan kepada isi alam ini. Istilah ini sering disebut dengan Nyadnya. Nyadnya adalah korban suci secara tulis ikhlas yang dipersembahkan Tuhan, sehingga secara mendasar karya yang dibuat selalu mengandung unsur keagamaan. Seniman dalam berkarya tidak pernah memikirkan kwantitas, selalu kualitas yang di tampilkan, sebagai persembahan...”(Wawancara I Wayan Mudana, senin 03-02-2015).

Bapak I Wayan Pugeg, seorang seniman patung dari Desa Singapadu. mengatakan bahwa:

“...dengan mempertahankan kualitas, maka banyak karya seni rupa yang berkembang di Bali, selalu mengangkat cerita-cerita yang berkaitan dengan Keagamaan, seperti cerita Maha Bharata, Ramayana, dan cerita yang berkaitan dengan Tuhan atau para dewa-dewi dan lain sebagainya. Di setiap upacara keagamaan bentuk-bentuk karakter Dewa-Dewi selalu ditampilkan, tujuannya untuk memberikan makna, semangat dalam melanjutkan kehidupan didunia ini, dan selalu menyebarkan cita kasih, perbuatan, perkataan yang baik...”(Wawancara, I Wayaqn Pugeg, 03-02-2015).

Bapak I Wayan Tapak Mariayasa, seniman patung dari Desa Singapadu mengatakan bahwa:

“... Bentuk-bentuk Dewa-Dewi banyak di tuangkan dalam media seni rupa, seperti bentuk pemurtian atau bentuk Tuhan yang dibaratkan mempunyai kepala banyak, tangan yang banyak dan dengan memegang semua jenis senjata. Tujuan bentuk Tuhan seperti itu adalah manusia diharapkan selalu ingat atas kebesaran Tuhan, dan alam adalah perwujudan

Tuhan secara nyata, yang selalu melindungi alam semesta, jika merusaknya maka Tuhan akan menghukumnya sesuai apa yang telah diperbuat. Makna yang mendalam adalah mari semua makhluk hidup yang ada di alam semesta ini, selalu berbuat baik, cinta kasih, dan selalu peduli dengan makhluk hidup yang lainnya, sehingga bisa hidup rukun hidup di alam semesta ini. Bentuk Tuhan dalam wujud Bhutasiu, banyak diciptakan oleh seniman Bali, dalam berkarya seni rupa, baik dengan media kain, kayu, batu, logam dan media yang lainnya, dengan bentuk karakter yang berbeda beda..."(Wawancara I Wayan Tapak Mariayasa, 16-02-2053).

Seniman Bali, yang sudah berpengalaman, akan menyempatkan diri untuk berkarya, wujud Tuhan dalam bentuk imajinasi bentuk Bhutasiu. Bhutasiu adalah symbol alam semesta sebagai manifestasi Tuhan, yang digambarkan dengan muka raksasa yang berjumlah 9 sesuai dengan arah mata angin, dan bertangan berjumlah 9 juga. Sangat menyeramkan dengan angin dan api, petir, hujan, awan yang menyatu berbaur menjadi satu kesatuan yang mengerikan, namun petuh dengan keindahan bila digambarkan dalam bentuk karya seni rupa.

Bentuk Bhutasiu yang ada dilapangan, yang tetap dipertahankan oleh pemiliknya diantaranya ada Di Desa Batubulan, disebelah timur lapangan, ada sebuah reliefnya yang di pahatkan dikori pintu masuk Puri batu bulan, terdapat bentuk pahatan Bhutasiu, dimana kepalanya berjumlah 9, dengan tangan membawa senjata berjumlah 9, rambut bentuk api, dengan karakter yang sangat khas, seperti lukisan kamasan. Karya seniman yang mewujudkan bentuk Bhutasiu ini, sangat bertaksu dan memancarkan nilai magis dan dengan karakter yang kuat, namun penuh dengan estetika tinggi, sebagai sebuah karya seni yang adihulung, untuk lebih jelaskan bisa dilihat gambar dibawah ini. Gambar 1.



Melihat bentuk bhutasiu banyak diwujudkan dalam karya seni rupa, dengan media yang berbeda-beda, dengan perwujudannya yang khas, maka ada keinginan untuk

mewujudkan karya seni kriya, dengan media daun lontar, yang sering digunakan untuk sarana upacara atau digunakan sebagai media tulis oleh seniman sastrawan, yang dikenal dengan tulisan lontar. Keinginan ingin mencoba, dan bereksperimen dengan media daun lontar, dengan tokoh wayang berbentuk Bhutasu.

## **2. PERMASALAHAN**

Dari hasil latar belakang diatas, dapat diambil beberapa permasalahan, diantaranya:

- Bagaimana bentuk Bhutasu diatas daun lontar?.
- Bagaimana proses bentuk Bhutasu diatas daun lontar?.
- Bagaimana teknik penerapan warna akrilik dan warna kutek pada wayang Bhutasu diterapkan diatas daun lontar

## **3. TUJUAN**

Tujuan yang ingin dicapai dalam menciptakan karya seni kriya diatas daun lontar adalah:

- Mempelajari bentuk anatomi dan atribut yang digunakan pada bentuk wayang Bhutasu yang diterapkan pada media daun lontar.
- Mempelajari proses tahap demi tahap, menggambar wayang Bhutasu, bikin mal, menggunting, dan menyusun atributnya dari atas kepala sampai kaki.
- Mempelajari penerapan cat akrilik dan warna kutek pada bentuk Bhutasu diatas daun lontar.

## **4. MANFAAT**

Manfaat yang ingin dicapai pada bentuk Bhutasu yang diterapkan pada daun lontar adalah:

- Menemukan bentuk Bhutasu yang bisa diterapkan diatas daun lontar.
- Menghasilkan sebuah pengetahuan, pengalaman pada teknik gunting temple atau kolase, pada karya bentuk Bhutasu diatas daun lontar,
- Menemukan teknik ketrampilan dalam menggunakan cat akrilik dan warna kutek pada bentuk Bhutasu yang diterapkan diatas daun lontar.

## BAB II

### TINJAUAN SENI RUPA

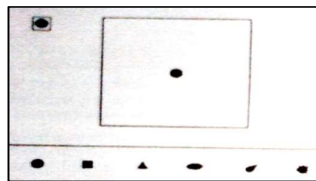
#### 2. Unsur-unsur Seni Rupa sebagai alat mengulas sebuah karya seni rupa

Unsur-unsur seni rupa meliputi: bentuk, proporsi, komposisi, perspektif, warna, tekstur, keseimbangan, ruang, titik focus, keharmonisan.

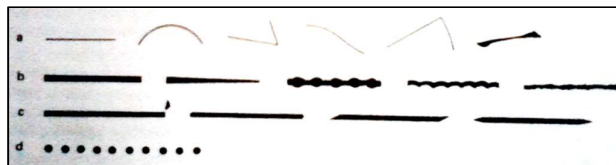
**2.1. Bentuk** adalah semua unsur rupa tersusun dalam sebuah bentuk, dengan permukaan(raut) yang memiliki ukuran, warna, dan tekstur(barik) permukaan polos, berkurai, licin kasar, kasar, halus dan dapat memukau indra raba danmata. <sup>5</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).

Ciri-ciri bentuk meliputi:

**2.1.a. Bentuk berupa titik** adalah permukaan (raut) yang paling umum adalah sebuah bundaran yang sederhana,dan ada juga permukaan bujur sangkar, segi tiga, lonjong bahkan sangat rinci. Titik tampak tak bersudut, tanpa arahsebuah bentuk disebut titik karena ukurannya kecil. Bentuk akan nampak besar jika terletak dalam bingkai acuan yang kecil, dan akan nampak kecil jika ditempatkan dalam bungkai acuan yang besar. <sup>7</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



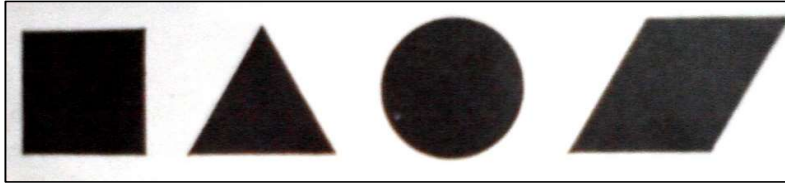
**2.1.b. Bentuk berupa garis** adalah bentuk disebut garis karena dua hal: -lebarnya sempit sekali dan panjangnya sangat menonjol. Pada umumnya garis menimbulkan kesan tipis dan kesan besar yang mempunyai ketebalan, panjang dan lebar. Garis merupakan titik yang berderet menimbulkan kesan garis. Permukaannya titik membuatnya menjadi garis. Permukaan garis pada umumnya mempunyai lurus, lengkung, bertekuk, zigzag dan lain-lain sesuai dengan tarikan tangan bebas. <sup>7</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



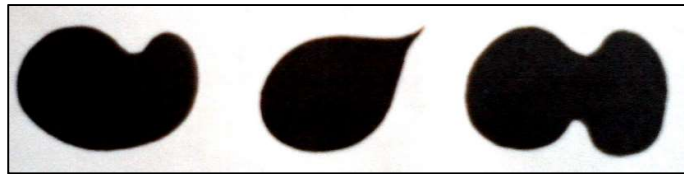
**2.1.c. Bentuk berupa bidang** adalah permukaan dwimatra yang mana segala bentuk pipih yang bukan titik atau garis, digolongkan kedalam bidang. Bidang dikelilingi oleh garis yang menjadi sisi bentuk tersebut. Sifat dan pertalian diantara garis itu menentukan permukaan bidang. Bidang beraneka ragam dan dapat dikelompokkan sebagai berikut:



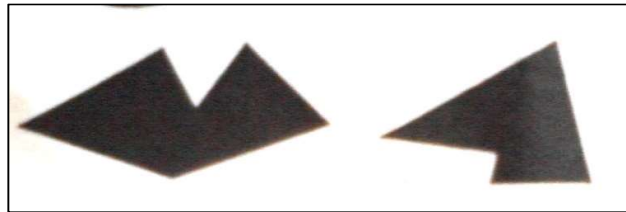
**2.1.d. Gemometris** adalah bentuk yang dibuat dengan cara matematika( segi empat, lingkaran, segi tiga, segi empat panjang dan lain sebagainya). <sup>7</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



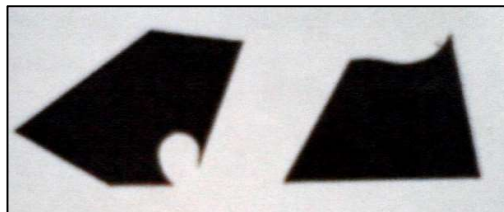
**2.1.e. Organik** adalah dibatasi oleh lengkung bebas, yang mengesankan, kejelasan dan pertumbuhan. <sup>7</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



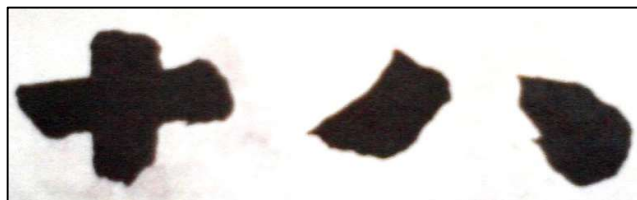
**2.1.f. Bersudut** adalah dibatasi oleh beberapa garis lurus yang secara matematika tidak bertalian. <sup>7</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



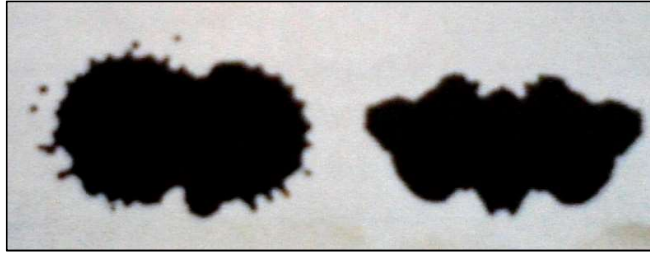
**2.1.g. Tak beraturan** adalah dibatasi oleh garis lurus dan lengkung yang secara matematika tidak bertalian. <sup>7</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



**2.1.h. Tarik tangan** adalah kaligrafi atau dibuat dengan tangan bebas. <sup>7</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).

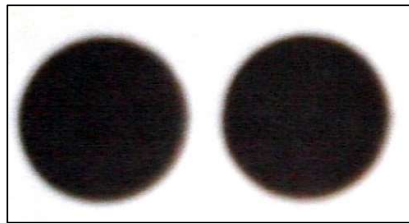


**2.1.j. Kebetulan** adalah ditentukan oleh pengaruh bahan atau proses khusus, atau diperoleh dengan kebetulan.<sup>7</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).

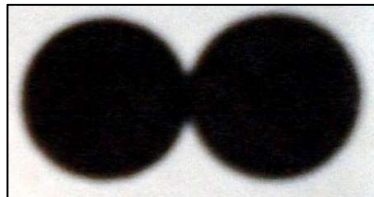


**2.1.k. Pertalian** bentuk adalah kelompok unsur penggabungan dan mengendalikan penempatan dan permukaan dalam sebuah rancangan, dimana diantaranya harus dilihat dari arah dan kedudukan dan dirasakan sesuai ruang dan gaya beratnya. Pertalian bentuk dapat dilihat seperti dibawah ini :

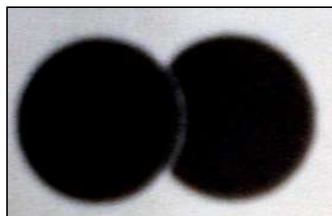
**2.1.l. Perpisahan** adalah kedua bentuk tetap terpisah satu sama lain sekalipun dapat berdekatan.<sup>9</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



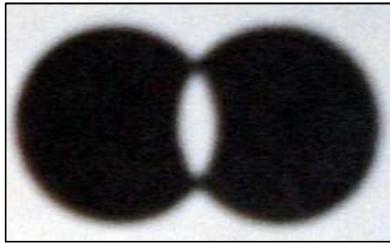
**2.1.n. Persentuhan** adalah jika kedua bentuk digerakkan dekat-mendekat, mulailah keduanya bersentuhan. Ruang garis yang memisahkan kedua bentuk sekarang terputus.<sup>9</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



**2.1.m. Pertindihan** adalah jika kedua bentuk itu digerakkan lebih dekat lagi, bentuk yang satu akan menindih yang lain sehingga yang satu Nampak di bawah yang lain.<sup>9</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



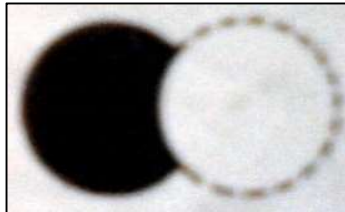
**2.1.o. Pelantasan** adalah warna bidang berwarna bening saling menindih, sehingga hasil penindihan itu yang nampak jelas.<sup>9</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



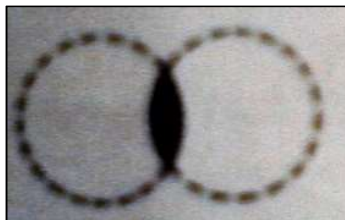
**2.1.p. Peleburan** adalah hasil penindihan makin melebar yang menghasilkan bentuk baru yang lebih besar.<sup>9</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



**2.1.q. Pengikisan** adalah jika salah satu bentuk menindih bentuk yang tampak, terjadilah pengikisan bagian bentuk yang terdindih itu turut lenyap. Pengikisan dapat dipandang sebagai penindhan bentuk positif oleh bentuk negative begitu pula sebaliknya.<sup>9</sup> (Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).

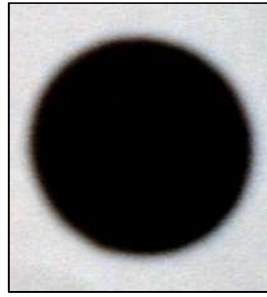


**2.1.r. Pengundungan** adalah penindihan dua belak bentuk, akan tetapi bagian bentuk yang tertindih saja yang Nampak. Terjadilah bentuk baru yang lebih kecil sebagai hasil pengundungan . Bentuk baru itu tidak akan mengingatkan pada bentuk asalnya.<sup>9</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).

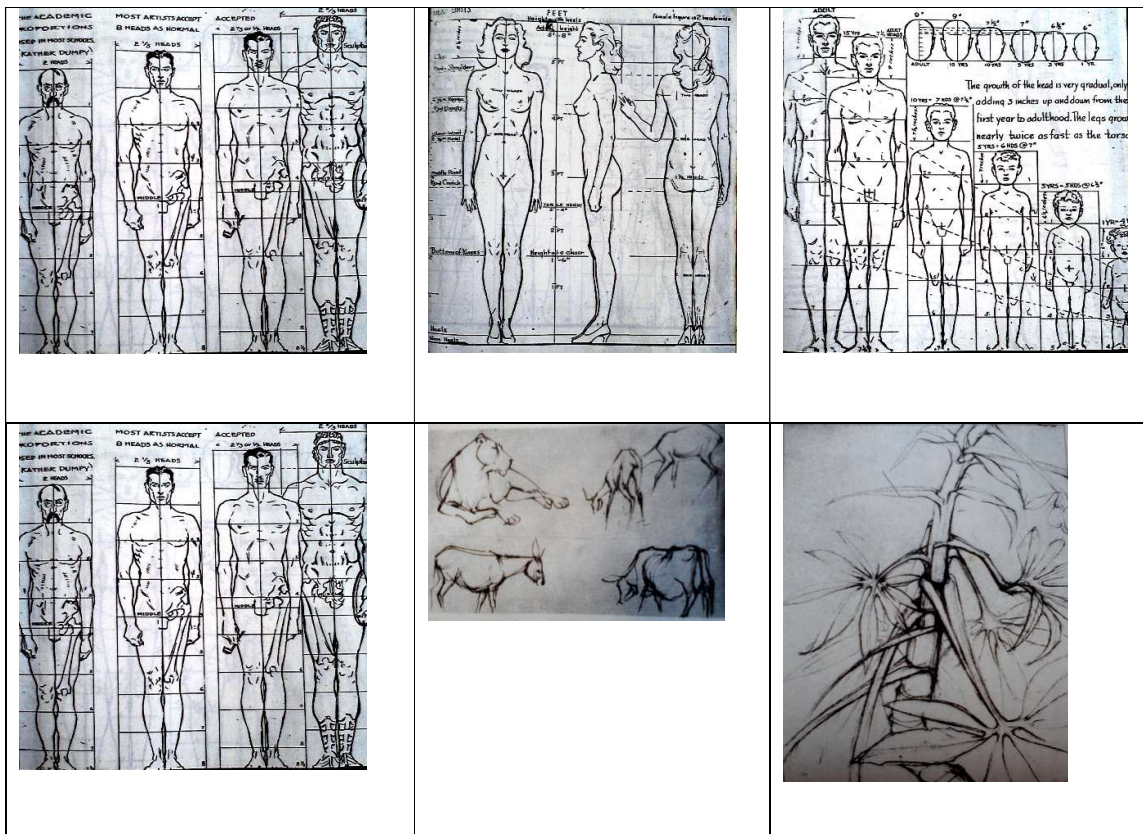


**2.1.s. Perimpitan** adalah jika kedua bentuk itu bergeser lagi, akhirnya yang satu akan menindih seluruh bentuk yang lain. Kedua lingkaran itu lalu berimpitan menjadi satu.<sup>9</sup>(Gerhard

Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).

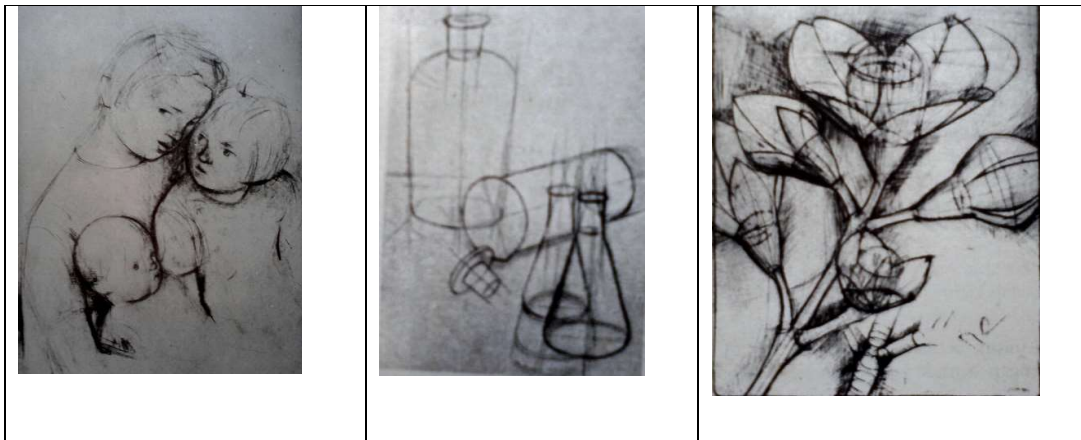


**2.2. Proporsi** adalah ukuran yang ditentukan oleh bentuk maupun wujud, sehingga apa yang ingin dibentuk atau diwujudkan sesuai dengan ukuran yang telah disepakati seperti ukuran manusia adalah satu kepala berbanding tujuh yang artinya ukuran kepala sebagai patongan untuk ketinggian manusia yang standar adalah tujuh setengah kepala. Jika dibagi kepala=1kepala, Badan=2kepala, tangan=2kepala, telapak tangan=1kepala, paha=2 kepala, betis=2 kepala dan telapak kaki=1kepala. Secara keseluruhan menjadi 7setengah dari kepala, sedangkan ukuran orang barat 8 dari kepala.<sup>112,58</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri. 1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).



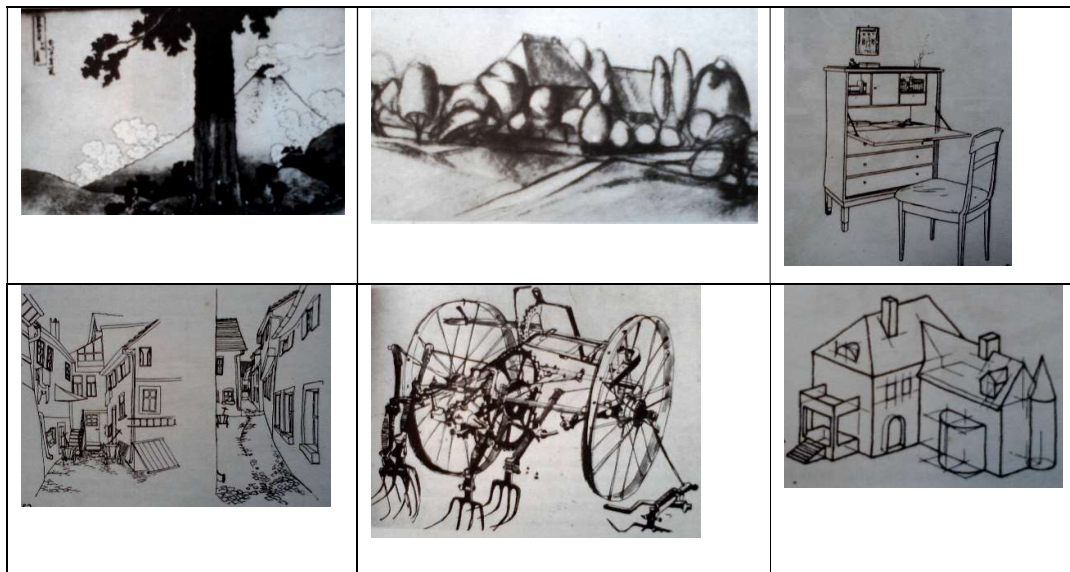
**2.3. Komposisi** adalah cara membagi bagian-bagian bentuk yang menjadi satu kesatuan yang utuh dalam satu ruangan sebagai tempat untuk berkreaitivitas.<sup>106,48,34,32,30</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).





**2.4. Perspektif** adalah suatu teknik menggambar untuk menentukan benda yang dekat dengan benda yang jauh, sehingga gambar tidak terlihat pipih. Teknik perspektif menggunakan dua titik lenyap atau lebih yang berguna untuk memberikan kesan jauh dan dekat sebuah objek yang digambar. Seperti contoh dibawah ini. <sup>131,71,54,52,49,45</sup>(Gerhard Gollwitzer. 1964.

*Zeichenschule for begabte leu te. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg.(Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).*



**2.5. Warna** adalah pantulan cahaya pada mata, sehingga mata dapat membedakan beberapa warna yang dilihat sesuai dengan cahaya yang ada didepan mata. Warna merupakan campuran dari beberapa pigmen warna yang dihasilkan oleh beberapa benda yang ada dialam, baik itu berupa batu, pasir,tumbuhan, dan atau bahan kimia yang dicampur menghasilkan warna. Adapun campuran warna yang dihasilkan seperti di bawah ini:



menghasilkan bentuk yang diinginkan dan tekstur yang dihasilkan sesuai selera.

**2.6.c. Menyemburkan**, memercikan, menumpahkan adalah sebuah teknik yang dihasilkan oleh cat yang diencerkan atau dikentalkan menurut selera yang ingin dicapai.

**2.6.d. Melabur**, mencelup adalah suatu benda yang permukaannya dapat menyerap, melebur dan pencelupan agar diperoleh tekstur yang diinginkan.

**2.6.e. Mengasapi**, membakar adalah suatu cara untuk mendapatkan permukaan yang menyerap dapat dilebur, diasapi di atas api agar diperoleh suatu tekstur yang diinginkan. Bahkan bekas pembakaran juga dapat dimanfaatkan.

**2.6.f. Mengeruk**, menggaruk adalah suatu benda di mana permukaannya dicat atau diberi tinta dapat dikeruk atau digaruk dengan sebuah alat yang sesuai dengan keinginan diperoleh sebuah tekstur.

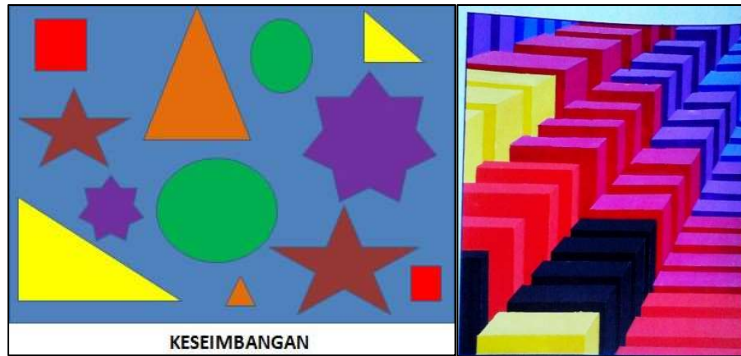
**2.6.g. Proses fotografi** adalah teknik kamar gelap yang khusus dapat menambah tekstur yang menarik pada hasil fotografi.

**2.6.h. Kolase** adalah penggunaan tekstur dilihat secara langsung dalam rancangan hasil tempelan, merekat, kertas, kain dan bahan pipih yang lainnya di atas permukaan yang sesuai selera.<sup>77,79,86,85</sup>. (Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri. 1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB).

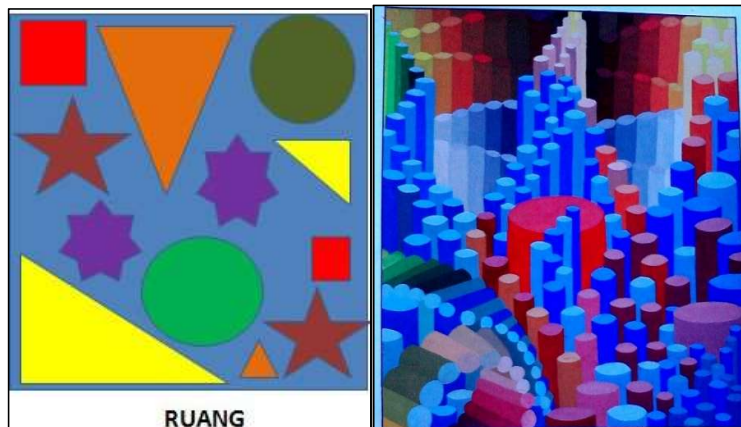


**2.7. keseimbangan** adalah antara elemen-elemen senirupa disusun sesuai dengan tujuan, kegunaan dan fungsinya untuk menunjang tema yang ingin di tampilkan. Semuanya saling bersinergi, saling isi mengisi untuk mencapai tujuan. Seperti contoh seperangkat alat televisi, dengan berbagai bentuk dan ukuran saling mengisi denga tujuan untuk mendapatkan gambar dan suara pada layar televisi. Hal ini membuktikan bahwa dalam mewujudkan karya seni harus ada system menejemen yang baik, untuk mencapai sebuah karya seni yang mempunyai

nilai estetis dan artistic yang tinggi, sehingga keseimbangan dalam memasukkan unsure-unsur senirupa perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.



**2.8. Ruang** adalah permainan gerak yang ditampilkan dalam suatu objek, dimana masing-masing ruang memberikan karakter dari objek yang di bentuk. Hal ini sangat penting yang akan memberikan kesan hidup atau waktu dimana karya seni tersebut di kerjakan. Karya seni tanpa adanya permainan ruang, bentuknya akan terasa kaku dan tidak adanya reaksi dialog antara objek dengan penikmatnya.



**2.9. Titik focus** adalah memberikan kesan penonjolan dari bentuk yang diinginkan, selain itu fokus bertujuan untuk memberikat greget dari bentuk yang ditampilkan, sehingga terjadi interaksi antara karya seni dengan penikmat seni. Titik focus bisa aja berupa mimic muka, gaya, warna dan lain sebagainya sesuai dengan tujuan yang ingin ditampilkan.





**2.10. Keharmonisan** adalah tujuan akhir dari sebuah karya seni, dimana antara, bentuk, proporsi, komposisi, warna, persepektif, tekstur, keseimbangan, ruang dan titik focus, terjadi kerja sama dalam satu menejemen yang saling melengkapi, masing-masing sudah ada job yang dikerjakan, sehingga menghasilkan keharmonisan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam menampilkan karya seni yang esthetic.



Pembicaraan tentang unsur-unsur seni rupa ini, sebagian besar mengambil dari buku Wucius Wong. 1972. *Principles of two-dimensional design*. Van Nostrand Reinhold company, Inc. (Terjemahan. Adjat Sakri dan kk, 1986. beberapa asas menggambar dwimatra). Bandung. ITB. Jika diperhatikan merupakan rangkuman dari buku ini. Hal ini saya lakukan untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami pengertian tentang unsur-unsur seni rupa, sebagai dasar dalam meng-ilmiahkan pikiran-pikiran yang ingin diwujudkan dalam bentuk karya dua dimensi dan tiga dimensi.

Memahami isi buku ini, mahasiswa selalu berpikir secara profesional dalam proses berkarya seni. Selain itu ada beberapa buku sebagai acuan dan beberapa karya seni mahasiswa yang digunakan sebagai objek, untuk menjelaskan pemahaman tentang unsur-unsur seni rupa.

Secara praktek seniman telah paham tentang hal unsur-unsur seni rupa hanya dalam pikiran. Supaya lebih jelas perlu ada buku yang menunjang untuk keilmiahan dari karya yang diwujudkan, selain untuk dengan adanya penjelasan secara ilmiah tentang unsur-unsur seni rupa, memudahkan dalam penilaian sebuah karya seni baik karya dua dimensi, tiga dimensi dan multi dimensi. Diharapkan kepada mahasiswa khususnya Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institute Seni Indonesia Denpasar, dengan mempelajari unsur-unsur seni rupa bisa berkarya dan menilai karya lebih profesional.

### 3. Estetika Seni Rupa.

#### 3.b.1. Plato Dan Keindahan.

Pada masa klasik di Yunani pekerjaan seorang seniman disebut "*TECHNE*" (= kerajinan tangan) *Techne* yang baik harus memenuhi syarat "ukuran" dan "proporsi", yakni ada perbandingan yang "wajar" antara ukuran-ukuran dalam sesuatu yang dikerjakan, yang "sesuai", "serasi". Apa yang disebut "wajar" itu termuat dalam buku-buku yang tersusun menurut pengalaman-pengalaman manusia sendiri. Persyaratan ini merupakan prinsip dasar dari estetika menurut Plato yakni mestinya ada ukuran dan proporsi yang wajar, yang memenuhi selera masyarakat umum. Sebagai seorang filsuf Plato juga mempermasalahkan pertanyaan dari mana datangnya keindahan itu. Apa sebabnya hingga sesuatu dirasakan "indah" ?. Tentang masalah itu Plato tuangkan pemikirannya dalam suatu karangan dialog antara Socrates dengan seorang wanita yang dianggap arif, bijaksana, "pradnyan" (Bali), yang bernama Diotima. Wanita ini melakukan pekerjaan sebagai "juru tenung". Dalam buku yang berjudul "Symposium" Plato kemukakan sebagai ucapan dan diotima, bahwa asal dari semua keindahan adalah Cinta (kasih-sayang). Ia kemukakan bahwa kita merasakan sesuatu "indah" karena kita menaruh..."<sup>10</sup>(AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar). Jadi cinta kasih adalah bentuk nyata dari keindahan, yang memberi rasa nyaman aman didalam hatinya.

"... cinta kepadanya hingga kita selalu ingin "menikmatinya". Untuk bisa menikmati sesuatu, perlu adanya cinta sebelumnya. Karena itu, agar bisa menikmati keindahan sesuatu, rasa cinta harus dikembangkan. Pembinaan ini harus telah dimulai pada masa kanak-kanak, Rasa cinta yang pertama-tama timbul pada kita adalah rasa cinta terhadap ibu dan ayah, jadi antara perorangan yang paling dekat. Setelah itu bisa dipupuk rasa cinta terhadap orang yang lain. Kemudian si anak dapat diajarkan merasa cinta terhadap benda dan alam sekitarnya. Perkembangan lebih lanjut, dimana si anak sudah lebih insyaf, rasa cinta dipupuk terhadap kelompok perorangan tertentu dan terhadap masyarakat pada umumnya. Kemudian menyusul rasa cinta terhadap bangsa dan kemanusiaan pada umumnya. Rasa cinta berkembang dari yang sederhana dan kongkrit dan lambat laun mengalih kepada yang abstrak. Pengabstrakan ini selanjutnya membawa rasa cinta terhadap "perbuatan yang baik" oleh manusia. Lebih abstrak lagi menuju terhadap "pikiran, kehendak dan budi yang baik". Dengan demikian rasa cinta diterapkan dari yang sederhana sampai yang luhur. Melihat, mengalami perbuatan manusia yang baik, mendengar pikiran dan rumusan budi pekerti yang baik, akan dinikmati oleh manusia yang telah dididik dalam rasa cinta sebagai rasa indah.

Akhirnya Plato anjurkan untuk merenungkan sedalam-dalamnya tentang "rasa indah" itu sendiri, tanpa mengkaitkannya dengan benda, dengan manusia atau perbuatan yang baik. Dalam kata lain, dianjurkan untuk mengabstraksikan keindahan itu dari benda atau peristiwa duniawi, hingga "keindahan" itu dianggap sebagai "kekuatan", sebagai "Dewa" yang tidak dapat dilihat wujudnya, tetapi "Dewa keindahan" itu "dicerminkan" oleh benda yang

indah atau perbuatan yang baik didunia ini. Menjadi jelas dalam jalan pikiran ini adalah tidak adanya pemisahan antara "indah" dan "baik", antara "keindahan" dan "kebaikan", antara estetika dan etika. Apa yang dipandang indah adalah baik, dan apa yang dipandang baik adalah indah. Sesuai dengan penerapan rasa cinta dari tahap yang sederhana sampai yang luhur, Plato tegas membedakan antara "keindahan" kita nikmati dalam meninjau barang indah, atau mendengar lagu yang indah, dengan "keindahan" sebagai pengertian yang abstrak tadi, yang ia sebut "berdaulat", yang diyakini keberadaannya sebagai "Dewa keindahan..."<sup>11</sup> (AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar).

"...Keindahan yang kita bisa nikmati sehari-hari merupakan sesuatu yang terikat pada benda duniawi. Lain halnya dengan keindahan sebagai idea, yang berdaulat. Itu tidak terikat pada suatu benda duniawi. Ia berdiri tersendiri, mempunyai eksistensi tersendiri. Sebagai contoh untuk lebih menjelaskannya, kita ambil "hukum". Hukum sebagai "wujud" hukum didunia ini adalah hukum yang tertulis dalam buku yang dipergunakan dalam pengadilan, misalnya hukum pidana, hukum perdata, hukum adat. Hukum sebagai "idea" atau "pengertian yang berdaulat" adalah suatu kekuatan yang menguasai kehidupan manusia, nasib manusia, seperti kita di Bali mengenal "Karma Pala". Kekuatan ini tidak dipengaruhi oleh manusia, Pengertian ini berdiri sendiri. Eksistensi "yang berdaulat" dari idea "keindahan" ini adalah sejajar dengan idea-idea lain yang berdaulat seperti misalnya "keadilan", "keikhlasan", "kebijaksanaan".

### 3.b.2. Kosmologi

Falsafah Plato tentang keindahan sangat terpengaruh oleh pegangan hidup yang timbul dari kosmologi, pandangan tentang alam semesta sebagai ciptaan dari Tuhan Yang Maha Esa. Adalah dipandang sebagai baik dan luhur, bila manusia selalu dapat menyesuaikan diri dengan Alam Semesta. Peninjauannya tentang alam semesta, manusia telah dari permulaannya terkesan bahwa segala peristiwa dalam alam semesta terjadi secara teratur.

Terbitnya matahari pagi-pagi hari, penggantian bulan dari Purnama sampai Tilem, pasang-surut air laut, dan sebagainya. Manusia melihat sifat "teratur" dimana-mana. Daun-daun pepohonan menunjukkan simetri, bunga-bunga menunjukkan susunan yang simetris, begitu juga dilihat bahwa tubuh manusia mempunyai susunan dan proporsi yang teratur. Plato menghendaki agar manusia seyogyanya mengikuti ukuran yang harmonis yang ada dalam Alam Semesta. Mensyaratkan bahwa dalam keindahan ada ukuran dan proporsi sesuai dengan yang ada di alam semesta. Ukuran dan proporsi yang tepat yang menimbulkan harmoni dan harmoni menimbulkan perasaan indah pada manusia. Konsepsi Plato yang menghendaki penyesuaian Manusia dengan Alam Semesta dan memelihara keselarasan antara "mikrokosmos dan makrokosmos" sangat mirip dengan apa yang kita di Bali miliki dalam konsepsi "Buwana alit" dan "Buwana agung"..."<sup>12</sup> (AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar)

Pemikiran Plato tentang keindahan dapat disimpulkan secara singkat seperti berikut :

- a). Rasa indah berasal dari cinta dan kasih sayang.
- b). Keindahan sangat berdekatan dengan etika yang memasalahkan kebaikan budi dan perilaku.
- c). Tanggapannya tentang keindahan sangat dipengaruhi oleh kosmologi.
- d). Sebagai syarat untuk perwujudannya diutamakan ukuran dan proporsi.
- e). Ditarik garis perbedaan yang jelas antara "keindahan" duniawi yang dinikmati oleh manusia dengan "keindahan" yang luhur sebagai konsepsi yang abstrak, yang merupakan pengertian yang berdaulat, mempunyai eksistensi tersendiri.

Lebih dari 500 tahun setelah PLATO seorang filsuf Yunani bernama PLOTINUS (tahun 204 -269) melanjutkan jejak yang ditunjukkan oleh PLATO. Ia terus mengembangkan paham dari PLATO bahwa semua yang kita bisa nikmati melalui panca indria kita hanya merupakan bayangan (pencerminan, tiruan, "imitasi") dari apa yang ada sebenarnya,

bayangan dari realitas yang sesungguhnya, yang tulen. Disamping ciri-ciri lain dari suatu benda yang kita bisa amati, seperti besarnya, warnanya, dan sebagainya kita bisa menikmati ciri tertentu yang kita sebut "keindahannya". Menurut PLATO dan kemudian PLOTINUS ciri indah ini adalah pencerminan atau "imitasi" dari "idea" yang berdaulat "keindahan" yang tulen, yang berada didalam benda itu. Bagaimanakah kita bisa mengenal yang tulen itu ?

Dijawabnya : "kebenaran" (realitas) yang dimaksudkan itu tidak nampak dengan sendirinya secara langsung, tetapi hanya dapat dikenal melalui meditasi, renungan, pemusatan pikiran dan budi dalam suasana tenang seperti orang "bertapa", dengan melepaskan diri dari semua ikatan duniawi, termasuk semua persepsi oleh panca-indria kita. Meditasi yang demikian memusatkan diri kita pada suatu masalah tertentu, seperti misalnya "keindahan". Sebagai langkah pertama kearah meditasi kita harus berkontemplasi. Pada saat tertentu dalam kontemplasi ini, tiba-tiba akan didapatkan sebagai "karunia dari atas" pengetahuan atau keyakinan yang mendalam tentang masalah yang direnungkan. (cerita-cerita yang kita kenal di Bali sering kita jumpai bahwa orang yang bertapa dengan tiba-tiba mendengar "sabda" (suara) dari "Ida Bhata", atau apa yang sering dikaitkan dengan Leluhur. Kontak atau hubungan ini, yang diperoleh antara manusia dengan kekuatan dari atas (Roh, Dewa, Leluhur, Tuhan) disebut "mistik". Peristiwa dalam mistik ini adalah sesuatu yang menerobos jiwa manusia dari atas, atau "transcendental". Plotinus dan keindahan Kontemplasi yang menghasilkan mistik ini diterapkan dalam falsafah keindahan dan selanjutnya dituangkan dalam teori tentang kesenian. Berdasarkan atas konsepsi mistik ini,<sup>17</sup> (AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar.

Plotinus beranggapan bahwa untuk bisa menikmati keindahan dalam kesenian, diperlukan kontemplasi. Kontemplasi ini akan menghasilkan "kontak" antara sang pengamat dengan prinsip "Idea" yang kita nikmati sebagai "keindahan" yang hadir dalam karya seni itu.

Mekanisme hubungan ini adalah transcendental, sebagai mekanisme mistik. Terbawa oleh kepercayaan yang kuat bahwa keselamatan dalam kehidupan manusia dikuasai oleh "kekuatan dari atas", maka pada saat-saat tertentu diwaktu manusia putus asa menghadapi suatu krisis yang menimpa dirinya atau masyarakat, (misalnya kekeringan yang memanjang, gempa bumi, epidemi), orang-orang akan berusaha mengadakan hubungan dengan kekuatan dari atas itu (Roh, Leluhur, Dewa) untuk mohon bantuannya. Keperluan itu diadakan upacara, dimana orang-orang tertentu akan masuk trance ("kerawuhan") dan mengucapkan "Sabda" dari Roh atau Dewa, yang memberi petunjuk kepada masyarakat tentang apa yang harus dilakukan. Dalam perkembangan kebudayaan lebih lanjut, kegiatan upacara tersebut mendapatkan perwujudan yang indah, menjadi wujud "keseni-an", hingga timbullah apa yang sekarang disebut "kesenian sakral" catatan : "sakral" (dari Bah. Belanda "sakraal" = keramat). Asal kata dari Bahasa Latin : "sacrare" = mengkeramatkan. Sampai dewasa yang sekarang ini aspek kontemplatif masih mempengaruhi dan mengambil peranan penting dalam segala macam teori penikmatan kesenian. Akan tetapi kita juga mengetahui bahwa disamping kontemplasi ada banyak hal-hal lain yang diperlukan. Perumusan falsafah kesenian lebih lanjut memerlukan adanya perkembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan yang lebih luas lagi dan memakan waktu yang lama. Perkembangan ilmu pengetahuan ini membuat longgar belenggu kepengaruhan Plato dan Plotinus, hingga manusia lambat-laun mulai berani memperluas pandangannya. Padahal yang memberi jalan kearah itu sebenarnya sudah hidup bersamaan dengan Plato. Ia adalah muridnya Plato sendiri, yang bernama Aristoteles (384 -322 sebelum Masehi). Aristoteles Menurut Plato dan Plotinus keindahan yang sebenarnya itu hanya dapat dikenal dengan jalan meditasi, renungan, dimana nantinya manusia dengan tiba-tiba akan didatangi oleh "karunia dari atas".<sup>18</sup> (AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar

Bertentangan dengan itu Aristoteles berpendapat bahwa "keindahan" itu adalah suatu "attribut" (perlengkapan) dari benda itu sendiri, yang menyebabkan timbulnya rasa-indah

pada sipengamat, dan bukan suatu hal yang harus menunggu karunia dari atas untuk dikenal dan dinikmati oleh manusia. Aristoteles memberi peranan lebih banyak kepada intelek manusia untuk menikmati keindahan. Ia merumuskan tiga ciri-ciri utama dari "attribut" benda yang menimbulkan rasa-indah itu sebagai :

1. **Harmonis**, "Proporsi" yang tepat. Dengan kata-kata ini ia maksudkan bahwa tercipta keseimbangan dalam segala ukuran yang dapat diperlakukan terhadap sesuatu yang indah, baik itu merupakan benda kongkrit (patung, bunga, tubuh manusia, dan sebagainya) dimana ukurannya meliputi ruang, maupun yang tidak kongkrit (seperti lagu, syair, cerita, musik) dimana ukurannya melibatkan waktu.
2. **"Murni"** memiliki kejernihan, kejelasan, yang terang, yang tidak keruh, tidak samar, hingga dapat dimengerti tanpa keragu-raguan.
3. **"Utuh"**. "perfect", tidak ada cacatnya, atau "sempurna", tidak ada yang kurang dan tidak ada yang lebih. "Utuh" disini ditinjau dari segi keseluruhan benda obyek. (Perlu diperingatkan bahwa konsep "keutuhan" benda, obyek ini, dari Aristoteles, sedikit berlainan dari apa yang kita telah temukan dalam Estetika Instrumental sebagai keutuhan dalam "kesenian" yang berarti "unity", "kebersatuan" lebih ditinjau dari segi hubungan antara bagian-bagian suatu karya seni.

Lebih dari 1500 tahun kemudian konsepsi Aristoteles digali kembali dan mendapat dukungan yang kuat dari pihak Agama Katolik dalam tulisan-tulisan karya seorang Pendeta Thomas Aquinas dalam abad ke-XIII di Eropa. Ia mengupas lebih jauh lagi dan menjelaskan tentang tiga ciri utama tersebut diatas. Pendeta itu juga menekankan peranan intelek manusia untuk membahas syarat-syarat keindahan. Aquinas menyebut sifat-sifat itu "sifat-sifat obyektif", 19. (AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid II Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar

karena hal-hal itu terdapat didalam obyek itu sendiri, bukan didalam jiwa si pengamat. Disamping itu ia mengungkapkan bahwa bersamaan dengan pengenalan sifat-sifat obyektif itu, pengalaman indah selalu dibarengi oleh "aspek subyektif", yang bukan memberi "pengetahuan" tentang keindahan sesuatu obyek, tetapi yang memungkinkan manusia "menikmati" rasa indah. Aspek subyektif ini kemudian dalam Abad ke-18 dan ke-19 sangat mempengaruhi pemikiran tentang keindahan, dan menimbulkan aliran-aliran romantik dan ekspresionisme dalam kesenian. "*Experience of beauty*" atau "pengalaman rasa indah" bukan lagi dianggap sebagai sesuatu yang "transcendental" (yang datang akibat karunia dari atas) tetapi diakui sebagai hasil dari intelek dan mental yang ada pada manusia sendiri. Kesenian Tentang kesenian Aristoteles dalam karyanya hampir melulu memperbincangkan seni puisi, yang pada masa itu meliputi "tragedi", "komedi" dan "epos". Tragedi menceritakan tentang kehidupan orang-orang bangsawan. Komedi menceritakan tentang kehidupan orang jelata, dan epos tentang kehidupan Dewa-Dewa. Kesenian dipandang sebagai sesuatu yang secara indah membuat "imitasi" yakni "tiruan" atau "pencerminan" dari apa yang ada atau terjadi sebenarnya di dunia manusia atau Dewa. Dalam kegiatan manusia sedang menikmati keindahan puisi ada tiga hal yang terlibat :

1. **"obyek"** kesenian, "sasaran" atau tujuan dan masalah yang ditampilkan. Aristoteles membagi-bagi obyek ini menurut kalangan dimana masalah itu terjadi, dalam tiga jenis tersebut diatas : tragedi, komedi dan epos. (Dewasa ini kita sebut "materi").
2. **"media"** kesenian. alat penghubung yang dipergunakan sang seniman untuk mendapatkan kontak dengan penonton : bahasa, suara, mimik, nada, ritme.
3. **"penampilan"**. cara-cara penampilan puisi itu, apakah secara cerita (naratif), secara sajak (deklamasi), secara percakapan (dialog) atau sandiwara (drama) yang melibatkan lebih dari dua pelaku. Aristoteles menegaskan bahwa tujuan dari semua kesenian adalah baik : sambil menikmati keindahan seni yang disajikan, para penonton dapat

membayangkan apa yang bisa terjadi pada dirinya sendiri, seolah-olah mereka sendiri akan mengalami peristiwa dan masalah yang disajikan. Dengan ikut merasakannya (beremosi) mereka bisa mengalami "pembebasan" dari problem atau kesulitan yang serupa, yang mereka hadapi dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pembebasan dari kesulitan yang sedang menekan jiwa manusia ia disebut "katarsis". Disamping menikmati keindahan dalam menyaksikan keindahan kesenian, dengan dirangsang emosinya manusia mengalami katarsis itu sebagai pembersihan jiwanya, yang mempunyai efek terapeutis (= pengobatan rohaniyah).<sup>21</sup>(AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar.

### 3.b.3. Perkembangan Dalam Falsafah Keindahan

Warisan dari masa Renaissance, pada permulaan abad ke- 17 falsafah keindahan masih beranggapan bahwa apa yang manusia rasakan sebagai keindahan dari suatu benda adalah "sesuatu" yang berlokasi didalam "obyek" itu sendiri. Apakah "keindahan" itu dapat dikenal oleh manusia "berkat karunia dari atas" atas hasil dari renungan, atautkah dikenal oleh manusia atas kemampuannya sendiri, paham Plato lawan paham Aristoteles, kedua paham tersebut beranggapan bahwa "keindahan" itu adalah sesuatu yang berada diluar sang pengamat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan berkurangnya kewibawaan Gereja dan golongan Agama, perhatian lebih banyak dicurahkan kepada kemampuan dan peranan Manusia dalam nikmat keindahan, seperti dahulu ditonjolkan oleh Thomas Aquinas.

Timbullah kecendrungan untuk menyelidiki kemampuan itu, kemampuan menikmati keindahan yang berada dalam obyek itu, dan membandingkan kemampuan itu dengan kemampuan-kemampuan mental yang lain, yang dimiliki manusia. Secara umum kemampuan-kemampuan manusia itu disebut "faculty". "Faculty" yang khas yang memungkinkan manusia menikmati keindahan, pada awalnya disebut "sense of beauty" (indria nikmat-indah). Kemudian didapatkan bahwa indria ini mempunyai sifat yang jauh lebih kompleks daripada yang diduga semula.

Diyakini bahwa dalam penikmatannya sekaligus diadakan asosiasi-asosiasi beraneka macam dengan pengalaman-pengalaman dan perasaan-perasaan lain yang erat kaitannya. Karena itu "indria" ini dibayangkan sebagai "alat pengenalan indah" dan disebut "apparatus of taste" ("indria selera") yang dianggap sebagai kombinasi (kumpulan) beberapa "faculty". Dengan beralihnya penyelidikan dari "apakah keindahan itu" ke arah "kemampuan manusia", maka paham atau konsep tentang apa yang disebut "Keindahan" akhirnya ditarik (dipisahkan) dari "obyek yang mengandung keindahan itu".

Para pakar menempatkan atau lebih jelas : menduga lokalisasinya dari "keindahan" itu pada manusia yang menikmatinya, yakni pada "subyek", sang pengamat. Di sini "keindahan" itu dirumuskan sebagai "indria" tersendiri, yang khas. "Subyektivisasi" inilah yang selanjutnya diolah oleh berbagai filsuf-filsuf keindahan menurut seleranya masing-masing.<sup>37</sup>(AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar.

Catatan keindahan di luar si pengamat, sebagai pencerminan dari keindahan yang berdaulat Masa klasik Masa renaissance keindahan di luar si pengamat. berada di dalam awalnya sama seperti pada masa renaissance. Kemudian penyelidikan kemampuan manusia oleh ilmu pengetahuan. Sasaran "indria nikmat indah" "Subyektivisasi" dari masalah "apa keindahan itu" Masa cerah Romantik: emosi individualisasi peran seniman. Shaftesbury (1671 - 1713) Filsuf Inggris Shaftesbury beranggapan bahwa apa yang disebut "Faculty of Taste" itu bukan merupakan satu indria selera yang tunggal, tetapi yang bersifat "dwitunggal" karena mempunyai dua fungsi, yakni:

a) sebagai "moral judgement", kemampuan merasakan moralitas, dan menilai apa yang patut dan apa yang tidak. Ia memandang ini sebagai fungsi "intellek". yang sepenuhnya dikuasai oleh manusia.

b) sebagai "sense of beauty" atau indria-keindahan yang merupakan fungsi dari "budi" manusia yang untuk bangkitnya memerlukan "karunia dari atas", dalam kata lain yang

"bersifat transcendental". Fungsi ini tidak sepenuhnya dikuasai oleh manusia. Manusia harus menyerahkan diri kepada "kekuatan dari atas" dengan cara berkontempla- Shaftesbury mencapai kesimpulan ini karena ia menganggap bahwa "keindahan" itu adalah sesuatu yang sublime" (luhur) sifat- nya. Penggabungan kedua fungsi itu hingga menjadi satu "faculty" didasarkan atas keyakinan bahwa untuk kedua-duanya dipertukan ke- ikhlasan budi, yang ia sebut "disinterestednes" (tanpa berkepentingan). Tanpa keikhlasan itu manusia tidak mungkin akan bisa melakukan penilaian moralitas, atau akan menerima karunia Tuhan untuk cap keindahan, sesuatu yang dipandang luhur itu.<sup>38</sup>(AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar).

Hutcheson (1694- 1746) Filsuf Inggris ini membantah anggapan Shaftesbury tentang "faculty of taste" itu dan menganggap kemampuan itu sebagai faculty yang "tunggal", terpisah dari faculty untuk moral judgement. Lain dari- pada itu ia membuang faham transcendentalisme Plato dan berpen- dapat bahwa kemampuan itu berada melulu didalam manusia sendiri. Hutcheson berpendapat bahwa didalam hati sanubari manusia terkandung beberapa banyak macam "internal senses" atau "indria-indria pedalaman", misalnya indria moralitas, indria untuk merasakan kebesaran ("grandeur"), indria untuk merasakan solidaritas, patriotis- me, dan juga misalnya yang merasakan malu atau "jengah", dan di- antaranya juga indria nikmat-indah ("sense of beauty"). Untuk jelasnya : ia memisahkan "external senses", seperti mata, telinga, hidung, yang memberi kemampuan fisik, dan yang menghasilkan "persepsi", daripada "internal senses", yang merupakan kemampuan mental dan menghasilkan "reaksi" dalam hati-sanubari manusia. Berfungsinya "moral judgement" akan menghasilkan "reaksi" seperti kemarahan, kekecewaan, pengutukan, atau persetujuan, kekaguman, atau kebahagiaan. Menikmati sesuatu yang indah reaksi dari indria "sense of beauty" itu adalah ketenangan, kebahagiaan jiwa, yang dalam Bahasa Bali disebut "kelangen". Hutchinson menambahkan bahwa baik "indria intern" maupun "indria extern" berfungsi secara langsung, yakni bahwa sebelum ada "campur tangan" dari pemikiran apapun juga olch intelek, telah dihasil- kan "persepsi" atau "reaksi". Karena itu "reaksi" dari indria "sense of beauty" itu dengan sendirinya bersifat "disinterested" (tanpa berkepen- tingan). Reaksi dari indria "moral judgement" itu memang pada awalnya terjadi sebelum campur- tangan intelek, tetapi setelah reaksi yang primer itu, tentu bisa dilakukan pertimbangan- pertimbangan lebih lanjut untuk mencapai kesimpulan. David Hume (1711 - 1776) Filsuf Inggris yang ternama ini antara hal-hal lain banyak juga mengungkapkan tentang Estetika. Sama halnya dengan filsuf-filsuf Ing- gris yang lain (misalnya : Francis Bacon) ia mendasarkan pendapatnya.<sup>39</sup>(AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar).

Kant diabad petengahan tentang keindahan atas pengalaman ("experience"). Terlebih dahulu harus ada pengalaman dari manusia tentang apa yang ia rasakan sebagai "indah". Bila dari sekian banyak orang dikumpulkan sekian banyak pengalaman maka bisa dipetik dari jumlah pengalaman itu ciri-ciri yang mana yang berlaku bagi semua, hingga dapat ditentukan ciri-ciri yang mana pada umumnya memberi pengalaman "indah" pada manusia.

Menurut Hume "faculty of taste" itu harus disclidiki secara "empiris" (dari pengalaman yang nyata) yang memberi pelajaran dimana ada persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan selera antara sesama manusia. Persamaan-persamaan selera yang diketemukan menuju ke arah "standard of taste", ciri-ciri umum dari "keindahan" yang dapat dipakai sebagai "ukuran". Dengan didapatkan perbedaan-perbedaan pengalaman manusia,

David Hume mempertajam faham sementara pakar budaya bahwa "keindahan terletak pada perasaan seorang manusia" dan bukan pada "obyek" yang diamati oleh manusia. Tetapi dia mengakui bahwa pada obyek yang dirasakan indah tersebut, mestinya ada "sifat-sifat tertentu" yang merangsang "faculty of taste" hingga membangkitkan rasa-indah pada manusia. Ia belum dapat menjelaskan lebih jauh tentang "sifat-sifat tertentu" itu, dan apakah

"sifat-sifat tertentu" itu berbeda atau apakah pembangkitan "faculty of taste" oleh, "sifat-sifat tertentu" itu berbeda antara sesama manusia.

Pokok dari haluan falsafahnya adalah bahwa "subyektivisme" menang dari pada paham yang menempatkan "keindah- an" pada "obyek". akan tetapi "subyektivisme" ini didasarkan pada empiri, pengalaman yang datang dari luar. Dasar inilah yang berlainan dengan haluan "idealisme" dari Immanuel Kant. Immanuel Kant (1724 - 1804) Kant, seorang filsuf kebangsaan Jerman, mempunyai arti yang sangat penting dalam sejarah falsafah di Eropa. Ia menduduki tempat yang penting bagi perkembangan Falsafah keindahan dan Teori Kesenian. Ia tidak dapat menyetujui cara pengobyektifan keindahan, yang dia anggap akan membawa kita kejalan yang keliru dalam mencari jawaban tentang keindahan. Ia memang tidak bisa membantah bahwa dengan cara empiri, yang menyelidiki sebanyak mungkin orang bisa didapatkan <sup>40</sup>.(AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar.

"standard of taste", ukuran umum untuk mengetahui apa yang dirasakan sebagai indah. Akan tetapi dengan menemukan "standard of taste" be- lumlah terjawab pertanyaan Apakah "keindahan" itu. Cara ini hanya menemukan ciri-ciri yang pada umumnya memberi perasaan nikmat- indah pada manusia. Yang dipersoalkan oleh Kant bukan Apa persamaan tentang ciri-ciri keindahan yang diketemukan antara sekian banyak manusia, tetapi Apa Sebabnya ada persamaan itu diantara sekian banyak manusia terhadap sesuatu yang "indah". Malahan bukan hanya per- samaan yang menarik perhatiannya, tetapi yang menyolok adalah bahwa rasa-indah itu terhadap obyek yang sama ternyata berbeda-beda antara golongan-golongan manusia yang berlainan. Oleh karena itu ia menarik kesimpulan bahwa bukan Obyek atau barang yang dinikmati, tetapi Subyek yakni manusia yang menikmatinya, yang menentukan ke- indahan obyek itu.

Berdasarkan kesimpulan ini Kant menyusun teorinya bahwa mestinya "apriori" (dari asal mulanya) telah ada unsur-unsur per- samaan dan unsur-unsur perbedaan budi manusia masing-masing. Ia berpendapat bahwa tidak ada gunanya untuk mengadakan pengumpulan fakta-fakta lantas menarik kesimpulan dari penemuan fakta-fakta itu. Ia yakin bahwa apa yang disimpulkan itu sebenarnya memang sudah ada dari asal-mulanya dalam budi manusia, sudah tersusun dalam struktur budi manusia.

Selanjutnya disusun teori bahwa didalam struktur budi manusia terdapat beberapa jenis "faculty", kemampuan-kemampuan yang ber- fungsi menurut hukum-hukum tersendiri. Diantaranya ada kemampuan berfikir, Logika, kemampuan menilai moralitas, Etika, dan kemampuan menikmati keindahan, sense of beauty, untuk yang mana Kant mengambil oper istilah yang sudah diciptakan terlebih dahulu oleh Baumgarten, seorang Filsuf Jerman (1714 - 1762) yakni "Aestetika" (Indonesia : Estetika, Inggris : aesthetics, asal katanya dari Yunani kuno : "aesthanomai" = menikmati). Menurut Kant pengalaman indah yang dihasilkan dari fungsi estetika dalam manusia pada hakekatnya memberi kesenangan, dan rasa-senang ini terletak pada si pengamat (subyek) dan tidak terletak pada benda yang diamati (obyek). <sup>41</sup>.(AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar.

Faculty "estetika" yang menurut pandangannya Kant berfungsi dalam budi manusia mempunyai beberapa ciri-ciri yang merupakan 4 hukum khas, yakni :

1. **"Disinterestedness"**: tanpa berkepentingan, yakni tidak di- campuri oleh keinginan-keinginan atau pertimbangan-pertimbangan lain daripada menikmati keindahannya. Misalnya : tidak ada keinginan untuk memilikinya, menguasainya, atau mempergunakannya untuk sesuatu keperluan.

Contoh mengenai perbedaan antara berkepentingan dan yang tidak : bila kita melihat misalnya satu buah pisang, kita bisa ingin menik- mati enak rasanya dan kita ambil atau beli pisang itu dan terus memakan- nya. Sebaliknya kita bisa puas dengan melihat bentuknya dan warnanya, dan menikmati keindahannya saja. Begitu pula kita cenderung menanam bunga-



bunga ditaman dimuka rumah kita untuk menikmati keindahan-nya, tetapi orang dari luar bisa ingin memetik bunga-bunga itu dengan maksud memakai dalam upacara atau menjualnya di pasar. Ia tidak menikmati keindahannya, karena ia berkepentingan.

**2. "Kemutlakan".** Kehadirannya dalam budi manusia adalah mutlak, yang berarti bahwa tidak mungkin ada seorang manusia dimana dalam budinya tidak ada hadir unsur "estetika" atau sense of beauty itu, walaupun pada masing-masing manusia kadar kehadirannya berbeda-beda, ada yang kadarnya tinggi ada yang rendah. Kemutlakan dari kehadiran perasaan estetik itu bukan berarti bahwa kita semua akan menikmati keindahan yang sama terhadap sesuatu benda, akan tetapi yang dimaksudkan adalah bahwa kita semua mempunyai dalam struktur budi kita mekanisme, alat, apparatus, yang bisa dibangkitkan untuk merasakan keindahan dari suatu benda yang ada diluar kita, walaupun besar nikmatnya, cara menikmatinya dan apa yang dinikmati bisa berlainan.

**3. "Universal",** yakni berlaku dimana-mana dan bagi siapapun juga. Dengan anggapan bahwa kemampuan menikmati keindahan sudah ada pada asalnya ("apriori") didalam struktur jiwa manusia dan penikmatan itu bersifat non-berkepentingan. Non-berkepentingan berarti tanpa dicampuri oleh pertimbangan-pertimbangan lain, yang mana tentunya akan berbeda-beda antara umat manusia. Kalau pertimbangan-pertimbangan pribadi itu dihilangkan, maka apa yang bersisa sudah tentu tidak akan lagi ada perbedaan-perbedaannya, dengan lain kata bersifat "universal". Jadi sifat dari kemampuan itu adalah universal. sama sifatnya <sup>42</sup>.(AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar.

Pada semua manusia, dan pada hakekatnya meliputi hubungan timbal balik yang harmonis antara kemampuan "kognitif" (pengenalan) dan kemampuan nikmat-indah.

**4. "Bertujuan"** mengenal rupa yang terarah, yang mempunyai arti, yang bermaksud sesuatu. ("Form of purpose"). Ini berarti bahwa kalau dalam suatu benda ada hal-hal tertentu yang bisa merangsang (membangkitkan) "sense of beauty" pada kita, dengan sendirinya kita akan bisa menikmati keindahannya.

Tentang pertanyaan APA hal-hal yang tertentu itu, Kant mengemukakan bahwa "estetika" yang ada didalam kita masing-masing mampu mengenal atau menemukan didalam benda yang indah hal-hal yang seakan-akan mempunyai "arah", mempunyai maksud yang jelas, arti yang nyata. "Form of purpose" inilah yang kita kentarkan, berkat "faculty nikmat indah" yang ada pada kita. Untuk lebih menjelaskan jalan pikiran ini : mari kita coba ingat kembali apa yang kita masing-masing pada waktu kita masih kanak-kanak pernah alami sedang asiknya kita melihat awan-awan di langit yang bertumpuk-tumpuk dan bergumpalgumpal, dimana kita bayangkan awan-awan itu merupakan (berwujud) raksasa, garuda, atau singa, dan lain-lain.

Hal itu terjadi karena keaktifan imaginasi kita, yang mengkonstruksi-kan apa yang kita lihat menjadi sesuai dengan apa yang kita kenal sebelumnya. Imaginasi kita memberi kepada awan-awan itu wujud "yang berarti" bagi kita. "Form of yang dikentarkan untuk menikmati keindahan tercapai berkat keaktifan yang sifatnya lebih mendalam daripada imaginasi kanak-kanak, yakni ke-aktifan dari yang disebut oleh Kant "indria estetika". purpose" itu Kesimpulan. Perkembangan dalam satu abad yang ke-18 itu dapat disimpulkan seperti berikut : Pada permulaan abad sekitar tahun 1700 pokok perhatian falsafah "keindahan" adalah pada "obyek", dimana dianggap letaknya (lokasinya) apa yang kita sebut "keindahan". Ini merupakan pandangan "obyektivis".

Kemudian diakui bahwa pada manusia ada "faculty of taste" yang memungkinkan manusia menikmati keindahan itu, dan dicoba untuk mengetahui "ciri-ciri" dari keindahan itu dengan cara empiri, melalui penyelidikan atas pengalaman-pengalaman orang banyak. Pandangan "subyektivis-empiris". <sup>43</sup>.(AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar.

Akhirnya Kant menempatkan bukan saja "faculty of taste" pada manusia tetapi juga "keindahan" itu sendiri, sebagai suatu "fungsi" yang sudah pada awalnya ("apriori") tersusun dalam jiwa manusia, dan yang berfungsi menurut hukum-hukum tersendiri (yang disebut di atas). Karena ini merupakan hasil pemikiran ("idea") dari Kant yang bertolak dari falsafah logika, maka pandangan ini disebut "subjektif-idealisme".<sup>44</sup>(AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar).

Estetika Instrumental dan Estetika Kontemplatif Estetika Instrumental dalam pembahasan kita pada semester yang lalu kita telah mendapatkan gambaran yang jelas tentang beberapa aspek dari apa yang kita rasakan sebagai keindahan, baik tentang keindahan alam maupun keindahan buatan, yakni kesenian. Tentang aspek-aspek itu, seperti Wujud, Bentuk, Bobot, Struktur, dapat dilakukan analisa yang sampai seberapa jauhnya memberi jawaban yang meyakinkan. Juga proses perwujudannya dan proses penikmatannya dapat dibahas secara ilmiah.

Pembahasan yang dilakukan dalam hal ini seolah-olah mempergunakan "pengukuran", yakni mengukur banyaknya unsur estetika yang hadir dalam suatu karya seni. Kita selalu berusaha untuk melakukan pengukuran itu secara obyektif, tetapi dalam banyak hal pengukuran hanya dapat dilakukan secara relatif atau subjektif, yang berarti "sesuai kesan pribadi". Walaupun dalam hal ini cirinya "subjektif" perlu ditekankan bahwa pendekatan ini masih mempergunakan "ukuran" oleh pengamat masing-masing. Apa yang berlainan antara para pengamat adalah "skala" dari pengukuran itu.

Baiklah kita ambil sebagai contoh tiga orang, A, B, dan C, yang menilai rasa pedasnya suatu hidangan, dimana Si A sama sekali belum pernah merasakan masakan yang pedas, Si B sudah sering tetapi belum begitu biasa, sedangkan Si C sudah biasa sehari-hari makan yang pedas. Bila mereka diminta memberi angka kepedasan mengenai tiga jenis hidangan, maka kita mungkin dapat hasil seperti berikut : Masakan Plecing Bakmi Jumlah Padang Bali Si A Si B Si C 15 5 Jumlah 22 44 Disini nyata Si C memberi angka-angka yang paling rendah, karena ia tidak merasakan pedas pada masakan yang diberikan. Kalau angka-angka

dijumlahkan ke arah horisontal, maka kita mendapatkan perbandingan antara selera Si A. Si B dan Si C. Tetapi kalau kita jumlahkan ke arah vertikal, maka kita mendapatkan hasil yang menunjukkan perbandingan antara kepedasan ketiga jenis hidangan yang meyakinkan. Jelas bahwa yang obyektif maupun yang subjektif keduanya mempergunakan "ukuran" yang mana dapat menghasilkan "perbandingan" mengenai suatu aspek tentang beberapa obyek yang dinilai.

Obyek itu bisa juga merupakan obyek kesenian, di mana aspek-aspek yang di "ukur" adalah aspek-aspek estetikanya. Bila ketiga selera dari ketiga pengamat digabungkan maka bisa didapatkan perbandingan yang relevan, yang meyakinkan. Karena itu Estetika yang dapat melakukan pengukuran disebut Estetika Instrumental. (Instrument perkakas, alat, yang dipergunakan untuk suatu pekerjaan).

Estetika Kontemplatif. Pendekatan lain dalam pembahasan Estetika bukan hanya mendekati persoalannya dari luar, tetapi "memasukinya" dan meninjaunya dari dalam. Melakukan yang demikian kita tidak lagi mendapatkan pemandangan dari luar, yang diperoleh setelah kita menciptakan "jarak" antara kita dengan obyek yang dipelajari. Menjadi sasaran sekarang bukan lagi masalah "sifat-sifat apa" yang ada dalam karya seni yang dirasakan membuat karya itu "indah" dan berapa banyak dari sifat itu hadir dalam karya itu yang menentukan tinggi-rendah mutu seni dari karya itu. Sasaran yang sekarang menjadi lebih mendalam, yakni

Apa sebabnya setelah kehadiran sifat-sifat dan kondisi-kondisi tertentu dalam suatu obyek atau karya-seni, kita bisa menikmati keindahannya ?. Estetika Instrumental kita dapat membahas tentang "kehadiran" unsur-unsur yang memberi keindahan kepada obyek, se-

karang kita menyelidiki apa sebabnya bahwa kehadiran unsur-unsur tersebut menimbulkan rasa indah pada manusia. Unsur-unsur yang dimaksudkan dalam hal ini meliputi "ke-utuhan", "ke-seimbangan", "complexity", "intensity" dan lain sebagainya dalam wujud dan bobot karya seni, perfeksi dalam penampilan, efektifitas dalam berkomunikasi. Kemudian bukanlah lagi menelusuri unsur-unsur yang manakah yang ada dalam obyek itu, yang menyebabkan kita menikmati obyek itu sebagai "indah", tetapi meninjau tentang <sup>2</sup>. (AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar.

Bagaimana kehadiran unsur-unsur keindahan itu mempengaruhi jiwa dan kepribadian kita, hingga kita Mampu Menikmati keindahan tersebut. Sambil mencoba menyelami masalah ini, kita terpaksa mencoba meyakini dari dalam jiwa kita sendiri apakah rasa estetis itu. Bila kita mengikuti jejak yang telah ditempuh oleh para ahli falsafah yang melakukan penyelidikan tentang ilmu estetika dari masa-masa yang lampau sampai sekarang, kita akan ketemukan, bahwa apa kita pelajari bukan lagi merupakan fakta-fakta belaka, tetapi sejumlah pandangan-pandangan, atau konsepsi-konsepsi, teori-teori, yang diajukan oleh pemikir-pemikir klasik maupun yang modern.

Hal-hal itu bukan melulu merupakan hasil observasi, yang diperoleh dengan menggunakan alat panca indria atau pengukuran dengan cara lain, tetapi kebanyakan merupakan hasil renungan, "peninjauan kedalam", dinamakan Kontemplasi. Kontemplasi ini adalah sekaligus kegiatan intelek, budi, spiritual, rohaniyah. Seringkali kontemplasi mendapat tambahan "seakan-akan dari luar yang bersangkutan", seperti "ilham" atau "intuisi", karena itu kegiatan estetika ini disebut Estetika Kontemplatif.

Sama halnya dengan pembahasan secara instrumental, pembahasan secara kontemplatif juga memerlukan "penciptaan jarak" antara dari sipembahas (subyek) dan materi, sasaran yang dibahas (obyek). Penciptaan jarak "kedalam" inilah yang agak lebih sulit daripada penciptaan jarak dari luar. Jarak itu diperlukan agar sipembahas dapat mengobservasi kedalam, memahami dari dalam, dan mengkhayati konsep-konsep tertentu, tanpa dihalangi oleh konsepsi yang telah ada pada dirinya sendiri.

Menciptakan jarak kedalam ini diperlukan agar kita bisa melepaskan diri kita dari anggapan-anggapan yang kita telah miliki sebelumnya. Pembebasan itu diperlukan agar kita bisa menyelami suasana baru "tanpa-syarat". Kita harus mampu membuka hati kita untuk memahami konsepsi yang disajikan, walaupun mungkin kita tidak setuju dengan pemikiran yang melatarbelakanginya.

Dalam pembahasan Estetika secara kontemplatif kita akan belajar mengenal bermacam-macam konsepsi tentang estetika, tentang keindahan, tentang kesenian. Bukan tentang "obyek kesenian" yang kita bahas dengan estetika instrumental tetapi tentang masalah "apa kesenian itu". <sup>3</sup> (AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar.

Mengenal atau mengerti suatu konsepsi bukan mutlak menganut konsepsi tersebut, misalnya dengan mengenal konsep "feodalisme" kita tidak mutlak akan menjadi orang yang "feodalis". Dengan mengenal pendirian seorang filsuf mengenai kesenian kita bisa saja mempunyai pendirian yang berlainan.

Kita tidak diharuskan mengikuti atau menyetujui konsep apapun yang disajikan kepada kita. Senantiasa kita berhak mempunyai pendapat yang berlainan, yang mungkin bertentangan dengan pendapat umum atau pendapat orang yang kita segani atau guru kita sendiri. Sebagai seorang intelektual kita harus memenuhi tiga syarat yang berikut:

1. Selalu bersedia mendengarkan dan memperhatikan pendapat orang lain, walaupun pendapat itu bertentangan dengan pendapat kita sendiri.
2. Selalu bersedia mempertahankan secara jujur pendapat kita terhadap segala

tantangan, dengan memberi pertimbangan dan ulasan yang wajar, dan tidak dipengaruhi emosi, misalnya : marah, takut, malu, benci, was-was, dan sebagainya.

3. senantiasa bersedia dengan hati yang jujur dan sungguh-sungguh meninjau kembali pendapat atau pandangan kita, bila setelah mendengar pertimbangan orang lain kita yakin bahwa ternyata pendapat kita yang semula tidak benar, Diantara sekian banyak kegiatan intelektual ilmu Estetika merupakan suatu bidang ilmu, dimana paling banyak terdapat perbedaan-perbedaan faham antara para ahlinya. Ini terjadi tak lain karena sifat dari materi itu sendiri.

Nilai keindahan tidak hanya tergantung daripada hal-hal yang obyektif, tetapi juga dari hal-hal subyektif, yang selalu ikut campur, yakni keserasian, selera (taste), kecendrungan (inclination) dari sang pengamat. Apa yang disukai oleh orang pengamat yang satu tidak selalu disukai oleh ahli yang lain. Para ahli tidak semua sama kuatnya untuk mengkesampingkan kecenderungannya sendiri.

Walaupun dalam penilaian menurut Estetika instrumental dapat ditentukan standard untuk dipakai "patokan" atau "pegangan" dalam pengukuran, cara-cara dalam mempergunakan patokan itulah yang senantiasa berlainan antara para penilai. Lebih-lebih dalam Estetika kontemplatif yang tidak mempergunakan "pegangan dalam pengukuran", tetapi timbul dari renungan, perbedaan pendapat mengarah kepada perbedaan prinsip-prinsip, yang menemukan kebenaran yang berbeda-beda, tergantung dari segi peninjauan masing-masing. <sup>4</sup>(AA Jelantik, 1992, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Ii Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Dps. Denpasar.

#### 4. Tanda Penanda Semiotika

Proses komunikasi akan dijelaskan sebagai prses yang berkaitan dengan aiatem signifikasi, maka amat perlu ditentukan struktur dasar komunikasi itu sendiri, karena di struktur dasar inilah komunikasi secara umum dapat dilihat dalam elemen-elemen terdasarnya yang disebut informasi(*fisik dikirim dari satu alat mekanis ke alat lainnya*). <sup>45</sup>(Umberto, Eco. 2009. *A Theory Of Semiotics (terjemahan)*. Yogyakarta: Kreasi Wacana)

Contohnya Ketika sensor yang terdapat dalam tangki bahan bakar mengirim sinyal ke kontrol panel sebuah mobil tentang jumlah bahan bakar yang tersedia dalam tangki tersebut, secara keseluruhan proses ini terjadi akibat adanya rentetan sebab dan akibat mekanis. Berdasarkan prinsip teori informasi menggunakan tanda yang bisa dilihat (garis merah atau panah petunjuk) proses tanda dimana posisi panah petunjuk itu mewakili(*stands for*) yang menunjukkan bahan bakar yang ada, menurut kode yang disepakati <sup>45</sup>(Umberto, Eco. 2009. *A Theory Of Semiotics (terjemahan)*. Yogyakarta: Kreasi Wacana)

Contoh lainnya seorang insinyur yang bekerja di sebuah bendungan, ingin mengetahui kapan air waduk yang dibendung dengan sebuah pintu air di antara dua bukit yang dibendung dengan sebuah pintu air diantara dua bukit mencapai titik ketinggian tertentu, titik yang akan dia tentukan sebagai "level bahaya".

Apakah di waduk itu ada air atau tidak, apakah air itu berada di atas atau di bawah level bahaya, beberpa lebih atau kurangnya dari level bahaya, beberpa rata-rata pertambahannya, semua ini membentuk potongan-potongan informasi yang dapat dikirim darai bendungan, oleh karena itu, bendungan dapat disebut sebagai sumber informasi.

Maka si insiyur pun menempatkan sensor tertentu di dalam waduk yang , ketika air mencapai level bahaya, akan berfungsi sebagai alat pengirim yang mampu mengirimkan sinyal listrik melewati sebuah saluran kabel dan diterima oleh sebuah alat penerima alat dan sinyal menjadi elemen berbentuk garis yang membentuk sebuah pesan. Respon itu disepakati oleh insiyur untuk membuka pintu air sehingga jumlah air bisa dikurangi<sup>46</sup>(Umberto, Eco. 2009. *A Theory Of Semiotics (terjemahan)*. Yogyakarta: Kreasi Wacana).

Sistem dan Kode adalah sekumpulan sinyal yang diatur oleh hukum kombinasi internalnya sendiri, sinyal-sinyal ini tidak mesti terkait atau dapat dikaitkan dengan keadaan

sebenarnya. Selain itu sinyal-sinyal ini juga bisa mengalir melewati saluran tanpa memberitahukan atau memancing apa-apa, karena terjadi pengujian apakah seluruh perangkat pengiriman dan penerima bekerja dengan baik, Sehingga sinyal-sinyal itu bisa dipandang sebagai struktur kombinasional murni yang kebetulan mengambil bentuk sinyal-sinyal listrik, sebuah permainan posisi kosong dan oposisi timbal balik yang disebut sistem sintaktis.<sup>51</sup>(Umberto, Eco. 2009. *A Theory Of Semiotics (terjemahan)*. Yogyakarta: Kreasi Wacana)

### C.1. TANDA

**1. Tanda Sebenarnya (proper sign)** adalah tanda yang mempunyai realatif simetris dengan konsep atau realitas yang diprepresentasikan. Tanda menggambarkan realitas yang bersifat jujur, citra cerminannya(mirror imige), kebenaran(truth), keaslian, refleksi dari realitas, mewakili pemahaman bersama sebuah komunitas (jujur, asli, tulen) dan apa adanya.

**2. Tanda Palsu (pseudo sign)** adalah tanda yang bersifat tidak tulen, tiruan, berprestasi, gadungan yang di dalamnya berlangsung semacam reduksi realitas(reduksi penanda dan petanda). Penanda berprestasi seakan-akan ia adalah asli sebenarnya, padahal palsu bukan sebenarnya. Penanda berprestasi melukiskan realitas yang sesungguhnya, padahal ia menyembunyikan sesuatu lewat topeng-topeng realitas. Contohnya tanda-tanda palsu yang digunakan oleh media cetak, elektronik, game dan internet, dimana sastra, gambar atau film seakan-akan merupakan sebuah kebenaran di dalam realitas, padahal tulisan/gambar/film merupakan hasil rekayasa citra dan imologi sebuah peristiwa yang sesungguhnya tidak terjadi sepenuhnya demikian<sup>55</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jalsutra. Yogyakarta).

**3. Tanda Dusta (false reality)** adalah tanda yang menggunakan penanda yang salah(false signifeir) seperti memakai pakaian seks yang berbeda(tranvestite), rambut palsu(wig) penyamaran warna(kamuflase), Penggunaan jargon atau pemakaian untuk memberi kesan intelek(pseudo intelek), tanda palsu dapat berubah menjadi menjadi tanda menipu bila tanda yang ditampilkan sama sekali tidak mengandung unsur kebenarannya dalam realitas, seperti: Boudrillard mengatakan ketika tanda salah disandingkan dengan tanda-tanda otentik, sedemikian rupa sehingga batas di antara keduanya menjadi kabur dan tanda palsu berpretsai untuk juga benar (the masquerade of information)<sup>56</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jalsutra. Yogyakarta).

**4. Tanda Daur Ulang(recyled signs)** adalah tanda yang telah digunakan untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa masa lalu(dengan konteks ruang, waktu dan tempatnya yang khas), kini digunakan untuk menjelaskan peristiwa masa kini, yang sesungguhnya berbeda atau tidak ada sama sekali. proses dekontekstualisasi tanda(decontextualisation) yaitu tanda-tanda masa lalu dicabut dari konteks ruang waktuaslinya (budaya manusia dan makna aslinya. Lalu didaur ulang (recycled) direkontekstualisasi(recntextualisation) di dalam konteks ruang waktu yang baru untuk berbagai tujuan, kepentingan dan strategi tertentu. Di dalam sejarah banyak motif di balik daur ulang tanda-tanda masa lalu seperti apresiasi, rekontruksi, nostalgia, revitalisasi atau rekontekstualisasi, motif seperti inilah pada umumnya melandasi bahasa ungkapan posmodernisme, yang menghadirkan kembali masa lalu dalam konteks masa kini lewat menghadirkan tanda-tanda sebagai bagian dari dunia hiperealitas<sup>56</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jalsutra. Yogyakarta).

**5. Tanda Artifisial(artificial Signs)** adalah tanda yang direkayasa lewat teknologi citraan mutakhir (teknologi digital computer graphic, simulasi), yang mempunyai referensinya pada realitas. Tanda stifisial merupakan tanda tidak alamiah atau buatan, tanda yang menggantungkan dirinya pada kemampuan teknologi muktahir dalam menciptakan citraan (imgology) yang sama sekali tidak mengacu pada realitas. Seperti: sebuah foto tidak sama secara ikonik dengan realitas yang menjadi referensinya(wajah,pemandangan, dsb). Realis virtual(virtual reality) adalah tanda hasil ciptaan relasi semiotika yang di dalamnya

referensi pada realitas yang mampu menciptakan realitas-realitas artifisial seperti permainan film, game, dan lain-lain yang hanya ada di dalam wujud realitas digital <sup>56</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jalsutra. Yogyakarta).

**6. Tanda Ekstrim (superlative sign)** adalah tanda khusus lewat efek-efek modulasi pertanda dan makna (modulation effect) yang jauh lebih besar ketimbang apa yang ada di dalam realitas sendiri. Seperti: tanda digunakan untuk menjelaskan realitas yang sesungguhnya tak lebih dari tanda, ada efek pelipatgandaan(multiplicity) pada sebuah tanda. Meskipun ada perbedaan antara tanda difemisme dan superlatif. Tanda disfemisme adalah melebih-lebihkan fakta pada batas tertentu. Tanda superlatif adalah menarik fakta ke arah titik terjauh yang melampaui batas/titik paling ekstrim. Lewat penggunaan tanda dan unsur visual lainnya melewati batas yang dibantu oleh kemampuan teknologi pencitraan dan imagologi dalam merekayasa citraan, sehingga makna sebuah peristiwa menjadi sangat ekstrim. Hal ini dapat dilihat dalam film-film perang atau action hollywood yang didalamnya ada hasrat kekerasan, gairah seks, efek ketakutan, rona kematian yang kearah perwujudan simbolik yang paling ekstrim, sehingga melampaui apa yang dibayangkan akal sehat <sup>56</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jalsutra. Yogyakarta).

## C.2. Fungsi Tanda

Akan dikenali ketika ekspresi dan isi masuk dalam korelasi timbal balik, pemungsi yang sama juga bisa masuk ke dalam korelasi lain, dan menjadi pemungsi yang berbeda dan akhirnya melahirkan fungsi tanda baru. Tanda adalah hasil sementra dari kaidah-kaidah pengkodean yang membentuk korelasi sesaat antar berbagai elemen, di mana setiap elemen ini dibiarkan masuk dengan syarat pengkodean tertentu ke dalam korelasi lain dan akhirnya membentuk sebuah tanda baru. Contoh kata “ekspresi/plane”: bahasa inggris menyediakan beberapa isi untuk “ekspresi” yaitu “carpentry tool”(alat pertukangan)/ “level”(Bidang)/ “aircraft”(pesawat terbang). Dalam pengertian ini kita berhadapan dengan tiga fungsi tanda; “plane=X”, “plane=Y” dan “plane=K”. <sup>72</sup>(Umberto, Eco. 2009. *A Theory Of Semiotics (terjemahan)*. Yogyakarta: Kreasi Wacana)

Hjelmslev mengatakan bahwa ekspresi(penanda) dan isi (petanda). Masing-masing dapat dibagi menjadi bentuk substansi. Kalau menurut Saussure substansi ekspresi dan substansi isi bersifat “tak berbentuk”(amorphous), yaitu hal-hal yang ada dalam pikiran namun tanpa bentuk (amorphous thought-mass). Purport tetap menjadi substansi bagi bentuk-bentuk baru <sup>74</sup>(Umberto, Eco. 2009. *A Theory Of Semiotics (terjemahan)*. Yogyakarta: Kreasi Wacana)

## C.3. Subjek Semiotika

Umberto Eco mengatakan bahwa teori produksi-tanda adalah hubungan antara pengirim dan penerima, yang membentuk basis bagi suatu sudut pandang yang akan mempertimbangkan dan menilai seluruh ragam “tindakan wicara”. Sebuah teori tentang hubungan pengirim-penerima harus menjelaskan peran subjek”berbicara” bukan hanya sebagai sunjek komunikasi imajiner, tapi juga sebagai subjek historis, biologis dan psikis konkrit. Semiosis adalah proses yang dipakai subjek empiris berkomunikasi, sementara proses komunikasi dimungkinkan oleh pengorganisasian sistem signifikasi. Subjek empiris dari sudut pandang semiotis, hanya dapat didefinisikan oleh dan diisolasi sebagai manifestasi dua aspek semiosis (aspek sistematis dan prosedural). Peirce mengatakan bahwa manusia hanya dapat berpikir menggunakan kata-kata atau simbol-simbol eksternal lain, maka pernyataan ini dapat dibalik dan akan berbunyi. Oleh karena itu manusia dan kata-kata saling mendidik satu sama lainnya, masing-masing meningkatkan informasi manusia yang dimiliki manusia. Kata atau tanda yang digunakan manusia adalah manusia itu sendiri, sebab mengingat setiap pikiran adalah tanda, dan kehidupan adalah rangkaian pikiran, itu semua membuktikan bahwa

manusia adalah sebuah tanda. Jadi setiap pikiran manusia adalah tanda eksternal, maka manusia adalah tanda eksternal, intinya sama manusia adalah pikiran.

Produksi –tanda menjadi ada karena adanya subjek empiris yang melakukan kerja untuk memproduksi ekspresi secara fisik, mengorelasikannya dengan isi. Disini tugas semiotika adalah membahas subjek fungsi-tanda, produksi fungsi-tanda, mengkritisi fungsi-tanda dan menyusun ulang fungsi-tanda yang telah ada. Dengan menerima batasan ini semiotika terhindar sepenuhnya untuk tidak terperosok ke dalam idealisme. Sebaliknya semiotika menyatakan eksistensi sosial semesta signifikasi sebagai satu-satunya pokok bahasan wacananya yang dapat diuji dan diselidiki, persis sebagaimana dia diperlihatkan oleh interpretan-interpretannya (produksi tanda dalam kuasa pikiran dalam melihat objek), yang dapat diuji secara fisik yang merupakan ekspresi-ekspresi material. 463-467 (Umberto, Eco. 2009. *A Theory Of Semiotics* (terjemahan). Yogyakarta: Kreasi Wacana)

#### C.4. Teori Peirce

Interpretan bukanlah penginterpretasi (penafsir) walaupun keduanya kadang kala tumpang tindih dalam teori Peirce. Interpretan adalah apa yang memastikan dan menjamin validitas tanda walaupun penginterpretasi tidak ada. Menurut Peirce interpretan adalah apa yang diproduksi tanda di dalam kuasa-pikiranlah yang jadi penginterpretasi, namun dia juga dapat dipahami sebagai definisi representamen. Hipotesis yang paling mengena adalah memandang interpretan sebagai representasi yang lain yang merujuk kepada “objek” yang sama sebagai sebuah tanda yang menamai interpretan itu dengan tanda lain yang juga memiliki interpretan lain harus dinamai dengan tanda lain dan begitu seterusnya 99 (Umberto, Eco. 2009. *A Theory Of Semiotics* (terjemahan). Yogyakarta: Kreasi Wacana)

Semiotika menurut Piliang adalah ilmu tentang tanda dan kode-kodenya serta penggunaannya dalam masyarakat. 21 (Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipерsemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jalsutra. Yogyakarta).

“...semiotika pada prinsipnya adalah sebuah ilmu disiplin yang mempelajari segala sesuatu yang dapat digunakan untuk berdusta...” dalam buku (*A Theory of Semiotics*, Indiana University Press, Bloomington, 1976, hlm.7.) mengatakan “... Bila sesuatu tidak dapat digunakan untuk mengungkapkan dusta, maka sebaliknya ia tidak dapat pula digunakan untuk mengungkapkan kebenaran (*truth*); ia pada kenyataannya tidak dapat digunakan untuk mengungkapkan apa-apa. Saya pikir definisi sebagai sebuah teori kedustaan sudah sepantasnya diterima sebagai sebuah program komprehensif untuk semiotika umum/*general semiotics*...”. Meskipun demikian, implisit dalam definisi Eco adalah semiotika adalah sebuah teori kedustaan, maka ia sekaligus adalah teori kebenaran, Sebab bila sebuah tanda tidak dapat digunakan untuk mengungkapkan kedustaan. Dengan demikian meskipun Eco menjelaskan semiotika sebagai teori kedustaan, implisit dalamnya adalah teori kebenaran, seperti kata siang yang implisit dalam kata malam 56 (Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipерsemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jalsutra. Yogyakarta)

Semiotika (*semiotics*) adalah salah satu dari ilmu yang oleh beberapa pemikiran dikaitkan hakikatnya dengan kedustaan, kebohongan, dan kepalsuan sebuah teori dusta. Adalah asumsi terhadap teori dusta inilah serta beberapa teori lainnya yang sejenis yang dijadikan sebagai titik berangkat dari sebuah kecenderungan semiotika, yang di dalam buku ini disebut sebagai hipерsemiotika (*hyper semiotics*).

#### C.5. Relasi Tanda, Makna Dan Realitas Sebagai Simulation

Jean Baudrillard, pemikir Prancis dalam bukunya *simulations* mengatakan bahwa Kompleksitas relasi antara tanda, citra, dan realitas adalah sebagai berikut:

1. Sebuah citra dikatakan merupakan refleksi dari realitas, yang di dalamnya sebuah tanda merepresentasikan realitas (representation)
2. Citra menopeng dan memutar balik realitas, seperti yang terdapat pada

kejahatan(malefice).

3. Citra menopengi ketiadaan realitas, seperti yang terdapat pada ilmu sihir(sorcery).

4. Citra tidak berkaitan dengan realitas apapun, disebabkan citra merupakan simulakrum dirinya sendiri (pure simulacrum), yang prosesnya disebut simulasi(simulation). Sebuah (a). Tidak berkaitan dengan realitas apapun (b). Di luar dirinya, oleh karena ia merupakan salinan (copy) dari dirinya sendiri (pursimulacrum). Hipersemiotika bermakna melampaui semiotika tidak sekedar teori dusta, akan tetapi teori yang berkaitan dengan realitas, khususnya relasi-relasi lainnya yang lebih kompleks antara tanda, makna, dan realitas, khususnya relasi simulasi <sup>46</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Jalasutra. Yogyakarta).

Ferdinand De Saussure dalam bukunya *Course in General Linguistics* mengatakan bahwa ilmu yang mempelajari peran tanda (*sign*) sebagai bagian dari kehidupan sosial. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari struktur, jenis, tipologi, serta relasi-relasi tanda ilmu dalam penggunaannya di dalam masyarakat. Oleh sebab itu semiotika mempelajari relasi di antara komponen-komponen tanda, serta relasi antara komponen-komponen tersebut dengan masyarakat penggunanya. Dalam hal ini teori semiotika dibagi menjadi 6 prinsip yang mendasar yaitu:

1. **Prinsip struktural** adalah relasi tanda sebagai relasi struktural, yang mana di dalamnya tanda dilihat sebagai sebuah kesatuan antara sesuatu yang bersifat material, yang disebut penanda (*signifier*) dan sesuatu yang bersifat konseptual, yang disebut petanda (*signified*). Dalam kaitan inilah semiotika yang dikembangkan oleh Saussure bisa disebut semiotika struktural (*structural semiotics*). Hasil pemikiran tersebut dikenal dengan sebutan strukturalisme (*structuralism*).

2. **Prinsip kesatuan (*unity*)** adalah sebuah tanda merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara bidang penanda yang bersifat konkret atau material (suara, tulisan, gambar, objek) dan bidang petanda (konsep, ide, gagasan, makna), seperti dua sisi dari selembar kertas yang tidak mungkin dipisahkan. Meskipun penanda yang abstrak dan nonmaterial tersebut bukan bagian intrinsik dari sebuah penanda, akan tetapi dianggap hadir (*present*) bersama-sama penandanya yang konkret. Konsep nonfisik (petanda, konsep, makna, kebenaran) dianggap hadir di dalam sesuatu yang bersifat fisik (penanda).

3. **Prinsip Konvensional (*conventional*)**. Relasi struktural antara sebuah penanda dan petanda dalam hal ini sangat bergantung pada apa yang disebut konvensi (*convention*), yaitu kesepakatan sosial tentang bahasa (tanda dan makna) di antara komunitas bahasa. Tanda disebut konvensional dikarenakan relasi antara penanda dan petandanya disepakati sebagai sebuah konvensi sosial.

4. **Prinsip Sinkronik (*synchronic*)** merupakan keterpakuan pada relasi struktural menempatkan semiotika struktural sebagai sebuah kecenderungan kajian sinkronik dengan sistem tetap dalam konteks waktu yang dianggap konstan, stabil dan tidak berubah. Semiotika struktural mengabaikan dinamika, perubahan, serta transformasi bahasa itu sendiri di dalam masyarakat. Beberapa pemikir dianggap telah melupakannya pada sifat berubah, dinamis, produktif dan transformatif dari parole (penggunaan bahasa secara aktual dalam masyarakat).

5. **Prinsip Representasi (*representation*)** adalah semiotika struktural dapat dilihat sebagai sebuah bentuk representasi, dalam pengertian sebuah tanda merepresentasikan suatu realitas yang menjadi rujukan. Sebuah tanda bunga mewakili di dalam dunia realitas, sehingga hubungan tanda dan realitas lebih bersifat mewakili. Realitas mendahului sebuah tanda dan menentukan bentuk dan perwujudannya. Ketidadaan realitas berakibat logis pada ketidadaan tanda. <sup>47,48,49</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Jalasutra. Yogyakarta).

6. **Prinsip Kontinuitas (*continuity*)** semiotika struktural yang melihat relasi antara sistem tanda dan penggunaannya secara sosial sebagai sebuah continuum, yang dalam konteks



semiotika dapat disebut sebagai semiotic continuum yaitu sebuah relasi waktu yang berkelanjutan dalam bahasa, yang di dalamnya berbagai tindak penggunaan bahasa selalu secara berkelanjutan mengacu pada sebuah sistem atau struktur yang tidak pernah berubah, sehingga tidak terjadi perubahan radikal pada tanda, kode dan makna. Perubahan kecil pada berbagai elemen bahasa sebagai akibat logis dari perubahan sosial itu sendiri.<sup>49</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jelasutra. Yogyakarta).

### C.6. Hipersemiotika Dan Hiperealitas

Hipersemiotika yang berarti melampaui batas semiotika yang cenderung berkembang, khususnya pemikiran semiotika mutakhir, yang berusaha melampaui batas oposisi biner di dalam bahasa dan kehidupan sosial. Benteng oposisi biner yang secara konvensional dibangun antara struktur/ perkembangan, konvensi/ perubahan, fisika/ metafisika, sinkronik/ diakronik, penanda/ petanda, langue/ parole, tanda/realis. Prinsip oposisi biner ini tampaknya sangat sentral dalam pikiran struktural mengenai semiotika. Hipersemiotika berusaha membongkar tembok oposisi biner, dan mengembangkan enam (6) prinsip yaitu:

**1. Prinsip Perubahan dan Transformasi.** Hipersemiotika menekankan pada perubahan tanda ketimbang struktur tanda. Produksi tanda-tanda ketimbang reproduksi kode dan makna, dinamika pembiakan tanda yang tak terhingga ketimbang relasi, yang didalamnya tanda (penanda dan petanda/bentuk dan makna) selalu diproduksi ulang dalam bentuk yang sama oleh mesin reproduksi semiotik, artinya hipersemiotika adalah sebuah relasi yang di dalamnya tanda-tanda tidak lagi menggantungkan dirinya pada konvensi, kode, makna yang ada, dan membiak tanpa batas dan tanpa pembatas lewat sebuah mesin produksi semiotik (*semiotic production machine*) yang terus berputar tanpa henti.

**2. Prinsip Imanensi (*immanency*).** Hipersemiotika menekankan sifat imanensi sebuah tanda ketimbang sifat transendensinya, permainan permukaan material(fisik), ketimbang kedalam (metafisik), permainan penanda ketimbang petanda, pengolahan bentuk ketimbang ketetapan makna, permainan kulit (surface) ketimbang kepastian isi (content). Hipersemiotika selalu bermain bebas penanda(signifier) yang bersifat permukaan dan melihat keberadaan petanda(yang metafisik) hanya sebagai kunci saja dari permainan tersebut.

**3. Prinsip Perbedaan atau pembedaan (*difference*).** Hipersemiotika menekankan perbedaan(*difference*) ketimbang identitas, konvensi dan kode sosial. Disini harus dibedakan perbedaan dan kebaruan(*newness*). Hipersemiotika bukanlah mesin kebaruan progress machine) seperti mesin modernisme yang mengharuskan adanya kebaruan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Hipersemiotika adalah mesin pembedaan (*difference machine*) adalah memproduksi jagat raya perbedaan-perbedaan tanda, yang tidak selalu harus baru, sehingga penjelajahannya menelusuri puing-puing tanda masa (*pastiche*) dalam rangka menciptakan relasi-relasi diologis antar waktu dan antar ruang/waktu masalalu/masa kini/masa depan di dalam wadah dan ruang yang sama.

**4. Prinsip Permainan Bahasa(*language game*).** Hipersemiotika menekankan permainan pada tingkat parole ketimbang langue, event ketimbang sistem, reinterpretasi terus-menerus tanda ketimbang pembangunan ulang struktur. Hipersemiotika adalah mesin permainan bahasa(*game machine*) yang memproduksi secara terus-menerus rimba permainan tanda-tanda sebagai komoditi, tanpa merasa perlu mengikatkan diri pada sebuah sistem yang tetap, semata dalam rangka menghasilkan diri pada sebuah sistem yang tetap, semata dalam rangka menghasilkan keterpesoan, kesenangan, gairah dan ekstasi dalam bermain itu sendiri. Hipersemiotika adalah sebuah mesin pembunuh makna yang di dalamnya makna tidak mendapatkan ruang hidup disebabkan hegemoni (penguasa menggunakan kekuasaan untuk menindas yang kecil/ lemah)permainan bebas pada tingkat permukaan tanda(*penanda a semiotic killing machine*).

**5. Prinsip simulasi (simulation).** Simulasi adalah realitas yang mengacu pada realitas di dunia nyata, tapi sekarang menjelma menjadi realitas kedua(second reality) yang referensinya adalah dirinya sendiri (simulacrum of simulacrum). Simulasi menjelma menjadi realitas artifisial(artificial reality), yaitu realitas yang diciptakan lewat teknologi simulasi, sehingga pada tingkat tertentu realitas ini tampak dipercaya sebagai sama nyatanya atau lebih nyata dari realitas yang sesungguhnya. Disinilah tanda melebur dengan realitas artinya lewat kecanggihan teknologi simulasi, antara tanda dan realitas tidak ada bedanya, inilah ciri dari hipersemiotika, hal ini sangat mudah ditemukan di dalam media-media digital seperti internet.

**6. Prinsip Diskontinuitas (discontinuity).** Hipersemiotika menekankan pada diskontinuitas semiotika ketimbang kontinuitas semiotika (semitic continuum) durasi/eksistensi yang berkelanjutan, homogen secara absolut tidak mungkin adanya perbedaan tanda, kode dan makna sebuah sekuensi beraturan semiotik. Kejutan-kejutan interupsi semiotika seperti ini merupakan sebuah bagain kehidupan sehari-hari di dalam dunia realitas yang dikuasai oleh komoditi dan tanda-tanda kapitalisme. Sedangkan semiotic discontinuum kebalikannya adalah durasi/eksistensi yang penuh interupsi, keputusan(break), persimpangan(rupture), yang didalamnya tercipta sebuah ruang bagi perbedaan dan permainan bebas tanda dan kode-kode bahasa disarati/latarbelakang oleh rimba raya kejutan-kejutan, yang mengiringi setiap ruang untuk semakin menjauh dari sistem/ struktur awal yang mengikat mereka. <sup>49,50,51,52</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Jalasutra. Yogyakarta).

### C.7.Konsep Tanda Dalam Hipersemiotika

Baudrillard mengatakan bahwa konsep tanda hipersemiotika adalah penciptaan model-model kenyataan yang tanpa asal-usul atau referensi realitas-hiperrealitas,. Model-model itu diciptakan dalam wujud tanda-tanda, secara khusus tanda-tanda realitas(signs of reality). Tanda realitas, dalam konteks simulasi, bukannya tanda-tanda yang melukiskan sebuah realitas di luar dirinya, sebagaimana layaknya sebuah representasi(representation), akan tetapi tanda yang mengacu pada dirinya sendiri, yang merupakan salinan dari dirinya sendiri pure simulacrum.

**Hyper signs** adalah tanda-tanda dalam wujud kontruksi sebagai komoditi di dalam wacana kapitalisme, menuntut adanya pengemasan, pesona(fetishism), kejutan (surprise), provokasi dan daya tarik(eye catching, sebagai logika komoditi itu sendiri. Kemasan tanda dan mediumnya, pada satu titik, lebih menarik perhatian setiap orang ketimbang pesan atau makna yang disampaikan, yang menggiring orang pada ekstasi tanda dan medium itu sendiri, sambil melupakan pesan dan maknanya. Inilah yang dikatakan oleh Marshall McLuhan sebagai medium is the message artinya orang tenggelam di dalam gairah pengemasan tanda itu sendiri, lewat kecanggihan teknologi simulasi dan teknologi citraan(imagology), sehingga tanda tidak lagi mengacu pada dunia realitas.<sup>53</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Jalasutra. Yogyakarta).

**HEPERSEMIOTIKA** adalah sebuah kecendrungan melampaui semiotika konvensional (khususnya semiotika struktural), yang beroperasi dalam sebuah kebudayaan yang di dalamnya dusta, kepalsuan, kesemuan, kedangkalan, imanesi, permainan, artifisialitas, superlativitas dirayakan sebagai spirit utamanya, sebaliknya realitas, kebenaran, otentisitas, kedalaman, transendensi, metafisika ditolak sebagai penghambat kreativitas dan produktivitas budaya. Posmodernisme adalah sebuah kecendrungan seni sastra arsitektur, media dan budaya pada umumnya merupakan sebuah ruang tempat tumbuh subur serta membiaknya dengan tanpa batas dan pembatas berbagai bentuk hyper signs. Posmodernisme adalah ruang hidup bagi hipersemiotika yang didalamnya berbagai hyper signs dikembangkan sebagai bagian tak terpisahkan dari budaya komoditi dan budaya konsumerisme kapitalisme. Budaya

konsumerisme adalah jantungnya kapitalisme adalah sebuah budaya yang didalamnya berbagai bentuk dusta, ilusi, halusinasi, mimpi, kesemuan, artifisialitas, kedangkalan, permukaan dikemas dalam wujud komoditi, lewat strategi hipersemiotika dan imologi, kemudian dokonstruksi secara sosial, lewat kekuatan komunikasi ekonomi, sebagai kekuatan tanda (semiotic power) kapitalisme, sehingga pada akhirnya membentuk kesadaran diri (self consciousness) yang sesungguhnya palsu. <sup>60</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Jelasutra. Yogyakarta).

**SIMULASI** adalah wacana kemiliteran, digunakan untuk menerangkan teknik teori probabilitas terapan. Simulasi digunakan untuk membandingkan sebuah model dengan realitas, dengan cara membuat hasil-hasil acak dari model, yang dikontrol oleh kode, biasanya melalui teknik komputer. Dalam wacana seni dan kebudayaan massa. Simulasi pertama kali diperkenalkan oleh Jean Baudrillard dalam buku simulasi dan dikembangkan lebih jauh dalam *in the shadow of the silent majority and the ecstasy of communication*. <sup>130</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Jelasutra. Yogyakarta).

Yasraf Amir Piliang mengatakan bahwa diskursus seni/estetika posmodernisme mencari terminal atau tapal batas, dimana bahasa estetika posmodern tidak punya ruang gerak lebih jauh lagi, akan tetapi hanya untuk pembuka wawasan bagi penjelajah idiom-idiom yang lebih kaya. Lima idiom estetika yaitu sebagai berikut: *pastiche*, *parodi*, *kitsch*, *camp* dan *skizofrenia*.

**1. Pastiche** adalah karya yang mengandung unsur-unsur pinjaman, *pastiche* mempunyai konotasi negatif sebagai miskin kreativitas, orisinalitas, keotentikan dan kebebasan. Eksistensi karya *pastiche* tergantung pada eksistensi kebudayaan masa lalu dan karya-karya serta idiom-idiom estetika yang ada sebelumnya. *Pastiche* berdasarkan prinsip kesamaan, keterkaitan, imitasi murni, tanpa ada prestasi apa-apa. Teks *pastiche* mengimitasi teks-teks masa lalu, dalam rangka mengangkat dan mengapresiasi. *Pastiche* mengambil bentuk-bentuk teks atau bahasa estetika dari berbagai fragmen sejarah, sekaligus mencabutnya dari semangat zamannya dan menempatkannya ke dalam konteks sangat zaman masa kini. Baudrillard mengatakan *pastiche* adalah semangat simulasi, yang menekankan aspek-aspek yang tampak, atau permukaan dari objek-objek sejarah ketimbang nilai transendennya, *pastiche* adalah imitasi murni yang mana bentuk imitasi yang dicirikan oleh kecenderungan ironik. *Pastiche* menjadikan teks, karya dan gaya masa lalu sebagai rujukan atau titik berangkat dari duplikasi, *revivalisme*, rekonstruksi sebagai ungkapan dari simpati, penghargaan, apresiasi. <sup>188</sup>(Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Jelasutra. Yogyakarta).

**2. Parodi** adalah satu bentuk dialog yang satu teks bertemu dan berdialog dengan teks lainnya, tujuan dari *parodi* adalah untuk mengekspresikan perasaan tidak puas, tidak senang, tidak nyaman berkenaan dengan intensitas gaya atau karya masa lalu yang dirujuk. Dalam kaitan ini *parodi* menjadi semacam bentuk oposisi atau kontras di antara berbagai teks, karya atau gaya. Satu teks karya atau gaya dihadapkan dengan teks, karya atau gaya lainnya dengan maksud menyindir atau membuat lelucon darinya. The oxford english dictionary mendefinisikan *parodi* sebagai berikut: sebuah komposisi dalam prosa atau puisi yang di dalamnya kecenderungan-kecenderungan pemikiran dan ungkapan karakteristik dalam diri seorang pengarang atau kelompok pengarang diimitasi sedemikian rupa untuk membuatnya tampak absurd, khususnya dengan melibatkan subjek-subjek lucu dan janggal imitasi dari sebuah karya yang dibuat modelnya kurang lebih mendekati aslinya, akan tetapi disimpangkan arahnya, sehingga menghasilkan efek-efek lelucon. Hutcheon mengatakan bahwa *parodi* adalah pengulangan yang dilengkapi dengan ruang kritik yang mengungkapkan perbedaan ketimbang persamaan. *Parodi* sebagai titik berangkat dari kritik, sindiran, kecaman sebagai ungkapan dari ketidakpuasan atau sekedar ungkapan rasa humor. Hutcheon mengatakan bahwa *parodi* sebuah relasi formal atau struktural antara dua teks. Sebuah teks baru dihasilkan sebagai hasil dari sebuah sindiran, plesetan, kritik serius,

polemik, hanya sekedar permainan atau unsur lelucon dari bentuk-bentuk yang ada atau format, struktur dari teks rujukan. Jadi parodi selalu mengambil keuntungan dari teks atau karya yang menjadi sasarannya(kelemahan, kekurangan, keseriusan dan kemashurannya. 191,192(Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Jalsutra. Yogyakarta).

3. **Kitsch** adalah verkitchen bahasa jerman artinya membuat murah, secara literal memungut sampah dari jalan. Kitsch sering ditafsirkan sebagai sampah artistik atau selera rendah(bad taste. Segala jenis seni palsu(pseudo art) yang murah dan tanpa selera. Selera rendah. Baudrillard dan eco menyiratkan miskinnya orisinalitas, keotentikan, kreativitas dan kriteria estetik. Hal ini disebabkan oleh kelemahan internal, eksistensi kitsch sangat bergantung pada keberadaan objek sehari-hari, mitos, agama, tokoh, dan sebagainya. Kitch sangat tergantung pada keberadaan gaya dari seni tinggi.

**3.1. Pengalihan** satu elemen atau totalitas dalam karya seni, sastra, arsitektur dari status dan konteks asalnya sebagai seni tinggi dan digunakan dengan status dan konteks barunya sebagai kebudayaan massa. Misalnya sebuah handuk bergambar monalisa, sebuah teko berbentuk patung rodin, sebuah pring bertitip karya william morris.

**3.2. Pinjaman** elemen-elemen tertentu dari barang konsumen yang ditinggalkan dari konteks dan status asalnya sebagai seni tinggi misalnya patung ikonik botol cocacola, bangunan berbentuk ikonik sepatu, atau lukisan berbentuk ikonik elemen-elemen iklan.

**3.3. Imitasi bahan** yaitu penggunaan bahan-bahan tiruan untuk memberikan efek dan kesan bahan alamiah misalnya meja yang dilapisi veneer serat kayu, patung miniatur beethoven dari bahan plastik, produk yang dilapisi imitasi emas, perak dan lain-lain.

**3.4. Transformasi** dan idolisasi ikon, simbol atau lambang dari objek subkultur dan objek kultus menjadi objek-objek seni dan barang konsumen. Pada objek demitosisasi dan peredupan aura misalnya patung miniatur yesus, simbol-simbol klub olahraga, lambang hippies yang dijadikan motif dalam produk konsumen dan benda seni lainnya.

**3.5. Objektivitas mitos.** Pengabdian objek atau tokoh mitos atau yang telah menjadi mitos dalam bentuk objek seni atau barang konsumen seperti mitos john lennon, marilyn monroe, supermen, betman dan lain-lain 194,195,196(Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Jalsutra. Yogyakarta).

4. **Camp** menurut Susan Sontag adalah model estetisisme cara melihat dunia sebagai satu fenomena estetik dalam artian keartifisialan dan pengayaan, dimana pengayaan didalamnya terjadi pembrontakan menentang gaya elit kebudayaan tinggi. Keartifisialan dapat dikontraskan dengan pendekatan kebudayaan tinggi yang menjunjung tinggi konsep keindahan, kebaruan dan keotentikan. Camp tidak tertarik dengan otentik atau orisinal sebaliknya lebih tertarik kepada duplikan dari apa yang telah ditemukan untuk tujuan dan kepentingan sendiri. Camp menghasilkan sesuatu dari pada apa yang sudah tersedia (bricolage par excellence. Bahan bakunya adalah kehidupan sehari-hari atau lebih tepat fragmen dari realitas dalam kehidupan nyata, seperti seragam militer, pakaian wanita, seragam buruh, diproses dan distorsi sedemikian rupa sehingga ia menjadi bukan dirinya sendiri (artifisial), jadi seorang camp yang memakai seragam militer bukan seorang militer. Camp bukanlah keunikan dari satu karya seni, melainkan kegairahan reproduksi dan distorsi. Bentuk sehelai daun dapat menjadi bentuk sebuah daun pintu, melalui distorsi dibuat secara ekstrim lebih panjang, kurus, elegan. Camp dengan demikian menjunjung tinggi ketidaknormalan dan keluarbiasaan. Camp memberikan jalan terhadap kebosanan dan memberikan jalan keluar yang bersifat ilusif dari kedangkalan, kekosongan, kemiskinan makna dalam kehidupan modern yang menonjolkan keangkuhan kebudayaan tinggi yang telah memisahkan seni dan makna-makna sosial dan fungsi komunikasi sosial. Camp memuja masa lalu, meskipun masa lalu bukan satu-satunya inspirasi camp, hubungannya dengan masa lalu bersifat sentimental yang didaur ulang, bukan makna ideologi, ritual dan spiritual melainkan sifat keartifisialan, androgynous dan keelokannya. Camp selalu melibatkan unsur

duplikat, menerisme (bulu mata yang lentik, senyum rahasia, jas yang berjumbai, mengundang penafsiran ganda, menyembunyikan konflik didalam dirinya terhadap dunia luar misalnya: seksualitas, latar belakang psikologis, kedewasaan dan penampakan fisik, mengangkat nilai-nilai eksotik berdasarkan emosi pribadinya misalnya mick jagger dapat memenuhi emosi-emosi pribadi serta keinginan homoseksual yang laten melalui tindakan tanduk dan kostum yang digunakannya. Contoh lain seperti pembengkokan gender dimana aksi turun kejalan front pembebasan gay diorganisir dengan kelompok pria memakai pakaian wanita. Androgyne pada bahasa estetika posmodern dibelokkan sedikit dari asal camp menjadi Estetika Perversi. Estetika Perversi menurut louis kaplan adalah satu bentuk penyimpangan dalam gaya, tatacara dan penggunaan benda-benda yang memberikan citraan yang keliru atau menyimpang tentang ciri seksual. 199,200,202(Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Jalsutra. Yogyakarta).

**5. Skizofrenia** adalah sebuah istilah psikoanalisis yang awalnya digunakan untuk menjelaskan fenomena psikis dalam diri manusia, dan sekarang skizofrenia menjelaskan fenomena lebih luas yang merambah ke fenomena sosial, ekonomi, politik dan estetik. Jameson mengatakan ketika penanda dan petanda terjadi gangguan atau sambungan rantai petanda dan penanda terputus, maka menghasilkan estetika yang tidak wajar yaitu tidak terikatnya satu penanda pada satu petanda yang disebut skizofrenia. Dalam kebudayaan dan seni istilah skizofrenia digunakan hanya sebagai satu metafora untuk menggambarkan persimpangsiuran dalam penggunaan bahasa. Kekacauan pertanda selain pada kalimat juga terhadap gambar, teks dan objek. Didalam seni skizofrenia dapat dilihat dari keterputusan dialog di antara elemen-elemen dalam karya dan tidak ada keterkaitan antara elemen satu dengan yang lain, sehingga makna karya sulit untuk ditafsirkan. Bahasa skizofrenia posmodern adalah bahasa yang dihasilkan dari persimpangsiuran penanda, gaya dan ungkapan dalam satu karya yang menghasilkan makna=makna kotradiktif, ambigu, terpecah atau samar-samar. 202, 203, 204, 205(Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Jalsutra. Yogyakarta).

Semiotika komunikasi mengkaji tanda dalam konteks komunikasi yang lebih luas, yang melibatkan berbagai elemen komunikasi seperti saluran(channel), sinyal(signal), media, pesan, kode (noise). Semiotika komunikasi menekankan aspek produksi tanda(sign production) di dalam berbagai rantai komunikasi, saluran dan media, ketimbang sistem tanda(sign system). Di dalam semiotika komunikasi, tanda ditempatkan di dalam rantai komunikasi sehingga mempunyai peran yang penting dalam penyampaian pesan. Meskipun objek utama dari komunikasi visual adalah elemen-elemen komunikasi yang bersifat visual (garis, bidang, ruang, warna,bentuk dan tekstur) akan tetapi pada perkembangannya desain komunikasi visual juga melibatkan elemen-elemen non visual(tulisan, bunyi, bahasa verbal, kemutahiran, media komunikasi elektronik dan kombinasi antara elemen visual, suara, bunyi dan tulisan. XI(Tinarbuko, Sumbo. 2008. Semiotka Komunikasi Visual, Metode Analisis Tanda Dan Makna Pada Karya Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta. Jalsutra)

### 3. Semiotika dan Estetika Dalam Karya Seni Rupa A.Agung Suryahadi



### 3.1. Semiotika

Apabila kita perhatikan dengan sadar, ternyata dunia ini dipenuhi dengan tanda, sebab tanda ada dimana-mana baik visual mau non-visual. Menurut Aart van Zoest istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani *semion* yang berarti tanda, yang saat ini menjadi cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Teori semiotika ini sangat kental dengan masalah bahasa verbal sebagai media komunikasi, namun dalam perkembangannya penggunaannya merambah ke berbagai bidang ilmu termasuk seni rupa. Oleh karena seni rupa pada dasarnya berupa tanda dan berupa media komunikasi non-verbal, maka teori ini 'dipinjam' untuk keperluan pembahasan bahasa visual yang ada pada seni rupa.

Ada dua orang tokoh terkenal sebagai perintis semiotika, yaitu Ferdinand de Saussure dari Perancis dan Charles Sanders Peirce dari Amerika. Teori semiotika Saussure berangkat dari bahasa verbal sedang Peirce memulainya dari logika. Dalam perkembangan selanjutnya Marco de Marinis melakukan penelitian selama delapan tahun tentang semiotika seni pertunjukan yang mengurai lapisan-lapisannya sehingga dapat pula digunakan sebagai model analisis karya seni rupa secara tekstual, dan hal ini tidak jauh dengan properti-properti yang ada dalam estetika.

Dalam pembahasan ini teori semiotika Peirce digunakan sebagai bahasan utama dalam hal identifikasi klasifikasi tanda dengan ciri-cirinya. Penggunaan tanda dalam seni rupa sangat banyak, berkaitan dengan itu menurut Peirce analisisnya meliputi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu.

Tanda merupakan kajian pokok dalam semiotika. Sesuatu agar dapat berfungsi sebagai tanda memiliki beberapa ciri, yaitu harus dapat diamati, dapat difahami, representatif, interpretatif, dan memiliki latar (*ground*) berupa perjanjian, peraturan, dan kebiasaan yang dilembagakan yang disebut dengan kode. Kiranya seni rupa memenuhi ciri-ciri tersebut. Guna menelaah tanda yang menyangkut ide, obyek dan makna suatu tanda, Peirce mengklasifikasikan tanda menjadi tiga, yaitu berdasarkan sifat *ground*-nya (latarnya), berdasarkan relasi dengan *denotatum*-nya, serta berdasar *interpretant*-nya. Pembagian tanda berdasar latarnya (*ground*) ada tiga jenis yaitu *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign* merupakan suatu tanda berdasarkan suatu sifat misalnya sebuah lukisan, agar dapat dikatakan sebagai lukisan unsur dan bahannya harus diberi bentuk yang disusun berdasar suatu pedoman tertentu. Selanjutnya seni lukis jika dilihat dari *sinsign*-nya, yaitu sebagai tanda berdasar atas tampilannya, misalnya untuk mengenal apakah objek itu lukisan atau bukan, dapat dilihat dari teknik, unsur-unsur, komposisi, ekspresi yang ada pada sebuah lukisan menurut kriteria yang disepakati oleh masyarakat seni pada khususnya. Hal ini berkaitan dengan *legisign*, yaitu bentuk tanda atas dasar suatu peraturan yang berlaku umum dalam lingkungan budaya tertentu dan berlaku sebagai konvensi, atau sebagai kode.

Mengenai hubungan tanda dengan *denotatum*-nya atau objeknya dibedakan menjadi tiga. Pertama ikon, yaitu sesuatu yang berfungsi sebagai penanda mirip atau serupa dengan bentuk objeknya atau denotatumnya, misalnya dalam lukisan ada bentuk – bentuk matahari, bulan, rumah, dan sebagainya. Kedua indeks, yaitu tanda yang berfungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan adanya petanda, misalnya untuk mengungkapkan kemiskinan Picasso menggunakan pengemis sebagai subyek (tanda) dalam lukisannya. Ketiga simbol, merupakan hubungan yang telah dibentuk secara tradisional dan lazim di masyarakat serta tergantung dari suatu aturan yang berlaku umum agar pengguna simbol mengetahui arti yang terkandung di dalamnya. Simbol memiliki sifat *arbitrer* dalam hubungannya antara objek dengan rujukannya. Misalnya dalam lukisan, Afandi menggunakan matahari sebagai simbol pribadinya.

Sebenarnya simbol memiliki teori tersendiri dalam analisis pemaknaannya. Selanjutnya hubungan antara tanda dengan *interpretant*-nya (interpretasi) dibedakan menjadi tiga dan berguna dalam melakukan interpretasi terhadap tanda yang dianalisis. Pertama, suatu tanda adalah *rheme* bila dapat diinterpretasikan sebagai representasi dari suatu kemungkinan denotatum (rujukan) yang belum jelas dan menjadi jelas sebagai denotatum jika tanda tersebut diberi predikat denotatum. Misalnya dalam kalimat ‘faktor penentu keberhasilan adalah x’ jika x tersebut diganti dengan kata ‘ketekunan’ barulah denotatumnya dapat diinterpretasikan.

Lukisan dapat dilihat tema dan unsur yang membentuk suatu lukisan sehingga memiliki judul dan klasifikasi jenis aliran tertentu. Kedua, tanda sebagai *decisign* atau *decentisign*, dalam hal ini tanda memberikan informasi tentang denotatumnya. Misalnya, dalam analisis terhadap sebuah lukisan, dapat diperhatikan apakah unsur-unsur yang digunakan telah sesuai dengan pedoman yang berlaku umum, misalnya tentang bunga mawar dalam lukisan warnanya putih yang seharusnya berwarna merah sesuai dengan warna asli mawar yang dilukis. Dengan demikian terjadi kesalahan hubungan tanda dengan denotatumnya karena telah di re-interpretasi oleh pelukisnya. Ketiga, hubungan tanda dengan interpretannya sebagai sesuatu yang berlaku umum dan mengandung kebenaran disebut sebagai *argument*. Penerapannya dalam analisis seni lukis yang menggunakan banyak tanda visual adalah bagaimana tanda-tanda itu dalam ruang lingkup umum yang berlaku dalam lingkungan masyarakat.

Ketiga klasifikasi tentang semiotika yang diulas oleh Zoest, tanda dapat pula dianalisis melalui tiga hal yang disebut gramatika semiotika, yaitu dari segi sintaksis, semantik, dan pragmatik. Sintaksis yakni mengenai hubungan antara tanda dengan tanda lain dalam membentuk suatu pengertian, misalnya hubungan bentuk (+) dengan warna merah yang memberikan pengertian suatu institusi yang mengelola bantuan untuk kemanusiaan. Namun jika warnanya bukan merah maka pengertiannya menjadi lain. Untuk itu diperlukan latar belakang dari tanda itu guna interpretasi maknanya, sehingga dalam tahap ini sudah menuju kepada semantik karena mencari hubungan antara tanda dengan apa yang diinterpretasikan. Selanjutnya jika analisis dilakukan terhadap hubungan tanda dengan pengguna tanda maka sampai kepada taraf analisis pragmatik.

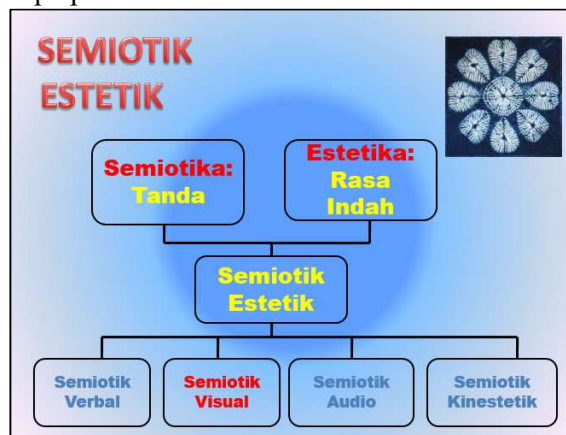
Lebih jauh tentang semiotik yaitu seni pertunjukkan oleh Marco de Marinis dalam bukunya *The Semiotics of Performance* dikatakan, bahwa seni pertunjukan merupakan suatu *text* yang memiliki persyaratan *completeness* dan *coherence*. Arti teks yang dimaksud adalah sebagai berikut.

“...To speak of a/performance text/ means to presume that a theatrical performance can be considered a text, even if an extreme example of textuality. This also implies that we conceptualized the semiotics of theater in term of textual analysis.... The term has now taken on a much broader meaning than allowed by its traditional linguistic and literary application,....From a semiotic standpoint, the term/text/ designates not only coherent and

*complete series of linguistic statements, whether oral or written, but also every unit of discourse, whether verbal, non verbal, or mixed that results from the coexistence of several codes...and possesses the constitutive prerequisites of completeness and coherence...*”.

Jadi apa yang dimaksudkannya adalah, bahwa suatu pertunjukan dari sisi semiotika dapat dipandang sebagai teks dalam pengertian yang lebih luas, bukan hanya unsur teks verbalnya tetapi juga hal yang bersifat non-verbal sehingga seni pertunjukan dapat ‘dibaca’ secara utuh. Oleh karena pertunjukan dipandang sebagai suatu teks, maka pendekatan analisisnya menggunakan analisis *textual*. Tentang persyaratan *complete* dan *coherence* maksudnya, bahwa lengkap tidaknya properti seni pertunjukan ditentukan oleh para analis, sedang *coherence* merupakan “*transforming a performance into a performance text, and allowing it to be modeled according to the paradigms of textual semiotic*”. Apa yang dimaksud dengan *coherence* dalam hal ini merupakan suatu paradigma yang sama pada semiotik linguisitik dalam memandang suatu teks.

Soedarsono berdasarkan pendapat de Marinis menguraikan, bahwa dalam seni pertunjukan ada beberapa *layers* yang harus dianalisis agar mendapatkan gambaran yang holistik seperti lakon, pemain, busana, iringan, tempat pentas, bahkan juga penonton. Apabila hal ini dikaitkan dengan seni rupa misalnya lukisan tentu ada kesetaraanya karena dalam lukisan ada lapisan-lapisan (*layers*) atau aspek-aspek yang dapat diamati dan dianalisis seperti aspek ide atau gagasan, estetika (keteknikan, kualitas unsur, komposisi), kreativitas serta aspek fungsionalnya. Pembahasan dalam tulisan ini tertuju kepada lapisan dalam seni rupa khususnya seni lukis yang memiliki aspek-aspek seperti ide, bahan dan teknik atau prosedur pembuatan, estetik / ekspresi (meliputi warna, bentuk, struktur), kreativitas dan fungsi. Oleh sebab itu untuk membahasnya digunakan pendekatan yang bersifat multidisiplin karena melibatkan beberapa pendekatan teoretik.



### 3.2. Estetika

Seni dan estetika memiliki hubungan yang sangat dekat. Jika kata seni merupakan terjemahan dari kata *art* dalam bahasa Inggris, maka menurut Herbert Read seni berarti demikian.

*“...Art is most simply and most usually defined as an attempt to create pleasing forms. Such form satisfy our sense of beauty and the sense of beauty is satisfied when we are able to appreciate a unity or harmony of formal relations among our perception....The sense of pleasurable relation is the sense of beauty...”*

Selanjutnya dikatakan, bahwa rasa keindahan tersebut berada pada tahap kedua dari kegiatan berkarya seni.

*“...the abstract sense of beauty is merely the elementary basis of artistic activity....There are three stages: first, the mere perception of material qualities – colours, sounds, gestures, and*



*many more complex and undefined physical reactions; second, the arrangement of such perception into pleasing shapes and patterns. The aesthetic sense may be said to end with these two processes, but there may be a third stage which comes when such an arrangement of perception is made to correspond with a previously existing state of emotion or feeling. Then we say that emotion or feeling is given expression... ”.*

Berlandaskan batasan tersebut dapat diketahui ada tiga hal yang dapat dikupas dalam menganalisis nilai estetik seni rupa yang dalam hal ini seni lukis, yaitu kualitas material, susunan materi, dan kualitas ekspresi. Selanjutnya tentang estetik Dick Hartoko mengatakan, bahwa kata estetik berasal dari bahasa Yunani *aesthesis* yang berarti pencerapan, persepsi, pengalaman, perasaan, dan pandangan. Menurutnya kata ini pertama kali digunakan oleh Baumgarten seorang filsuf Jerman guna menunjukkan kepada cabang filsafat yang berhubungan dengan seni dan keindahan. Dikatakan, bahwa keindahan ada dua jenis yaitu keindahan objektif dan keindahan subjektif. Subjektif karena keindahan berada pada pikiran manusianya dan objektif karena keindahan berada pada objek di luar diri manusia, dapat berupa suasana atau benda. Perbedaannya terletak pada keindahan yang terdapat di alam dan keindahan buatan manusia terdapat dalam karya seni.

Oleh karena seni buatan manusia yang memiliki nilai keindahan, maka seni lukis juga mengandung *aesthetic value* yang objektif. Menurut Harry Broudy, karya seni rupa mengandung beberapa properti, yaitu *sensory properties*, *formal properties*, *technical properties*, dan *expressive properties*. Hal ini hampir sama dengan apa yang dikemukakan oleh Read, guna mengetahui kandungan estetik seni rupa/lukis dapat dianalisis berdasarkan aspek properti tersebut. Berbeda dengan Marian L. Davis *formal property* disebutkan sebagai *prinsiples of organisation* atau prinsip pengorganisasian unsur yang dikelompokkan menjadi tiga, yaitu prinsip yang bersifat mengarahkan perhatian, memusatkan, dan menyatukan.

Prinsip mengarahkan terdiri dari beberapa prinsip yaitu pengulangan, selang-seling, rangkaian, irama, transisi, gradasi, dan radiasi. Prinsip memusatkan terdiri dari tiga jenis yaitu penekanan, konsentrasi, dan kontras. Prinsip menyatukan terdiri dari prinsip proporsi, keseimbangan, harmoni, dan kesatuan. Tujuan dari seluruh prinsip pengorganisasian adalah untuk mendapatkan susunan atau komposisi yang ‘harmonis’ dan memiliki ‘kesatuan’ antara unsur-unsur yang disusun dan dengan ide penciptaan. Berbeda dengan Marvin Rader dan Betram Jessup yang menyebutnya sebagai *organic unity* yang memiliki tiga aspek yaitu *adequacy*, *economy*, dan *internal coherence*. *Adequacy* menunjukkan bila penikmat karya seni merasa puas dalam menyaksikan sebuah karya seni karena karya itu lengkap tidak ada yang kurang, *economy* jika sebuah karya seni tidak berlebihan dan bertaburan dengan unsur-unsur yang kurang penting, sedang *internal coherence* menunjukkan bahwa dalam karya itu ada hubungan yang erat antara bagian-bagiannya. Teori ini cocok digunakan untuk landasan analisis seni murni karena karakternya tidak bertentangan dengan *adequacy*.

Selanjutnya mengenai ekspresi agak mirip dengan apa yang diungkapkan oleh Herbert Read, bahwa ekspresi dalam seni mengandung pengertian ganda yaitu pertama sebagai perilaku pengungkapan pikiran dan perasaan, dan kedua sebagai isi atau nilai yang diungkapkan dan mencerminkan ‘roh’ karya seni yang dibuat. Ekspresi dengan demikian wujudnya dapat bermacam-macam, ekspresi bukan hanya ada pada aliran ekspresionisme, ekspresi ada pada semua karya seni rupa dan keberhasilannya bergantung dari kompetensi seniman yang menciptakannya, hal itu ditandai dengan bagaimana pengalaman rasa dan emosi penikmat ketika menyaksikannya.

Apa yang disampaikan Herbert Read bahwa karya seni mungkin hanya sebatas menampilkan kualitas dari unsur-unsurnya, mungkin juga menampilkan sebatas memancing rasa senang karena sifat keindahan yang dimilikinya dan yang tertinggi karya seni memiliki

nilai ekspresi ketika sang seniman berhasil menuangkan apa yang dipikirkan dan dirasakan dan orang lain yang menyaksikan karyanya juga ikut larut merasakan hal yang sama.

Jadi estetika dalam pembahasan ini yang dimaksud adalah nilai keindahan yang ada pada karya seni rupa dan keindahan itu dibuat oleh seniman/manusia dengan mengorganisasikan unsur-unsur seni rupa sehingga menjadi suatu harmoni dan kesatuan atau *organic unity*. Dengan adanya hal itu maka karya seni dapat memberikan rasa senang atau kepuasan bagi penikmatnya. Apabila dikaitkan dengan semiotika maka karya seni selain sebagai tanda yang memiliki makna juga memiliki nilai keindahan. Makna yang dikandungnya dapat berupa makna pertama sampai ketiga dalam teorinya Peirce dan memiliki hubungan antara aspek-aspeknya yang membentuk suatu pemahaman estetika dan linguistik sehingga karya seni apapun dapat bersifat tekstual yang harus dipahami secara utuh baik makna dan keindahannya.

### C. Pustaka

- Beardsley, Monroe. *Aesthetics: Problem in the Philosophy of Criticism*. Indianapolis: Hackett Publishing Company, Inc. 1957.
- Blumer, Herbert. "Symbolic Interaction." Dalam Spradley, ed. *Culture and Cognition: Rule, Map, and Plans*. Sanfrancisco: Chandler Publishing Company.
- Davis, Marian.L. *Visual Design in Dress*. New Jersey: Prentice -Hall, Inc., 1980
- de Marinis, Marco. *The Semiotic of Performance*. Bloomington: Indiana University Press, 1993.
- Dillistone, F.W. *Daya Kekuatan Simbol*. Terj. Widyamarta. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2002.
- Eliade, Mircea. *Images and Symbols: Studies in Religion Symbolism*. Kansas City: Sheed Andrews and McMeel, Inc., 1952.
- Feldman, Edmund Burke. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall, Inc. 1967.
- Martin, Fernade Saint. *Semiotic of Visual Language*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1990.
- Read, Herbert. *The Meaning of Art*. London: faber & faber, 1972.
- Sobur, Alex. *Analisis Teks Media*. Bandung: P.T. Rosdakarya, 2001.

### Tujuan:

1. Mengetahui tentang semiotika dalam hubungannya dengan estetika/seni,
2. Mengidentifikasi semiotika dalam seni ,
3. Mengetahui kegunaan semiotik secara praktis dalam seni,



### Apa Itu Semiotika?

#### A. Pengertian Semiotika:

Semiotika berasal dari bahasa Yunani *semion* yang berarti tanda, yang saat ini menjadi cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda.

#### B. Tokoh Awal Semiotika De Saussure dan Charles Sanders Peirce

## Ikon, Indeks dan Simbol

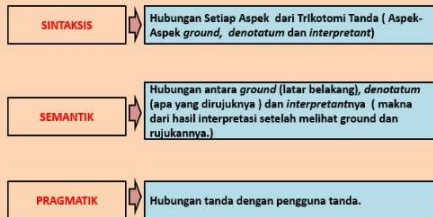
- 1. Ikon :** yaitu sesuatu/tanda yang berfungsi sebagai penanda mirip atau serupa dengan bentuk objeknya atau denotatumnya: matahari, bulan, bintang.
- 2. Indeks:** tanda yang berfungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan adanya petanda: ciri-ciri khas dalam karya seni
- 3. Simbol:** tanda yang telah berlaku umum di masyarakat dan memiliki makna representasi nilai-nilai bagi penggunanya: simbol negara/kerajaan, daerah, kelompok masyarakat/organisasi, dsb.

## Cakupan Analisis / Telaah Semiotika

- 1. Ide, gagasan, tematik = *ground***
- 2. Objek, tanda: visual, kinestetik, audio = *denotatum***
- 3. Makna , arti, makna = *interpretant***



## ANALISIS HUBUNGAN TANDA



## Tentang Hubungan

Laki-Laki.....?Perempuan

Cinta,  
Birahi,  
Teman,  
Saudara dll.

Manusia.....?Rumah

## SINTAKSIS



1. Apa dasar/latar belakang diciptakannya tanda/bentuk ini ? Apa ada kesesuaian antara sifat bentuk dengan yang dirujuk? Apa ada ciri khasnya, serta telah menjadi 'pakem' di masyarakat?
2. Apa yang dirujuk tanda/ bentuk ini? Apakah ada kemiripan tanda/bentuk dengan yang dirujuk? Apakah cirinya sdh menjadi petunjuk dan representasi tertentu yang dimaksud oleh masyarakat pembuatnya?
3. Apa interpretasi makna dari tanda ini setelah melihat latar belakang dan hal yang dirujuknya? Apakah makna itu telah menjadi kepastian di masyarakat dan telah berlaku umum?

## SEMANTIK



1. Ada hubungan apa di antara tanda/bentuk ini dengan yang rujukannya?
2. Ada hubungan apa antara tanda dengan tampilan dan representasinya

Hubungan ?  
Tanda/Bentuk.....rujukannya

Semua tanda memiliki tiga tingkatan makna, memiliki tiga hubungan tanda: *ground*, *denotatum*, *interpretant*



Tanda hanya sebagai tanda



Kedua tanda ini merujuk kepada sesuatu

## PRAGMATIK



1. Bagaimana hubungan tanda/patung ini dengan masyarakat penggunanya?

APA YANG DAPAT DILIHAT DARI TANDA – TANDA INI ? BERDASARKAN GROUND, DENOTATUM, DAN INTERPRETANT

**Ground:**

- Qualisign? (Kualitas)
- Sin Sign? (Tampilan khas)
- Legisign? (Kebiasaan)

**Denotatum:**

- Icon? (Kemiripan)
- Index? (Sebagai petunjuk)
- Symbol? (Sebagai representasi)

**Interpretant:**

- Rheme? (Kemungkinan makna)
- Decisign? (Makna yg pasti)
- Argument (Tanda berlaku umum)

Coba analisa tanda berikut berdasar makna dan hubungan-hubungannya !

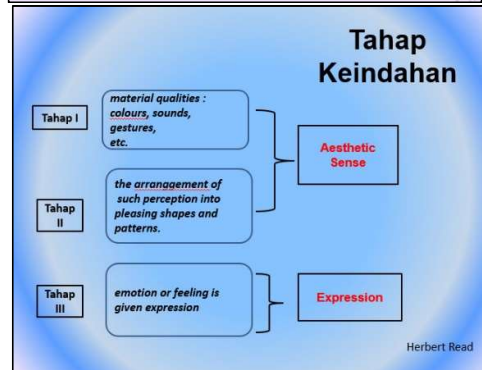


### A. Pengertian Tentang Estetik

1. Kata estetik berasal dari bahasa Yunani *aesthesis* yang berarti pencerapan, persepsi, pengalaman, perasaan, dan pandangan (Dick Hartoko).
2. Kata estetik (*aesthetic*) pertama kali digunakan oleh Baumgarten guna menunjukkan kepada cabang filsafat yang berhubungan dengan seni dan keindahan.
3. Suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang disebut keindahan (Jelantik).

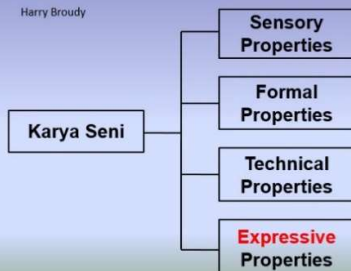
### B. Keindahan / Beauty

*Art is most simply and most usually defined as an attempt to create pleasing forms. Such form satisfy our sense of beauty and the sense of beauty is satisfied when we are able to appreciate a unity or harmony of formal relations among our perception....The sense of pleasurable relation is the sense of beauty.... the abstract sense of beauty is merely the elementary basis of artistic activity....There are three stages: first, the mere perception of material qualities – colours, sounds, gestures, and many more complex and undefined physical reactions; second, the arrangement of such perception into pleasing shapes and patterns. The aesthetic sense may be said to end with these two processes, (The Meaning of Art)*



### Properti Karya Seni:

Harry Broudy



### EKSPRESI

Ekspresi dalam seni mengandung pengertian ganda yaitu pertama sebagai perilaku pengungkapan pikiran dan perasaan, dan kedua sebagai isi atau nilai yang diungkapkan dan mencerminkan 'roh' karya seni yang dibuat.

Marvin Rader





KREATIVITAS

PENGERTIAN KREATIVITAS

1. Kata kreatif berasal dari bahasa Inggris *creative* yang berarti memiliki kemampuan untuk mencipta.
2. Kreativitas berlaku untuk semua bidang kegiatan manusia yang ditekankan kepada kemampuan menghasilkan hal-hal baru yang belum pernah dibuat atau dikerjakan orang lain dan kemampuan mengembangkan sesuatu yang telah ada menjadi baru dengan merombak dan menyusunnya kembali.
3. Kemampuan untuk menyadari adanya masalah, kesenjangan, dan berupaya mencari kemungkinan solusi terbaik, membuat rencana untuk implementasinya secara mandiri atau berkelompok dan mengembangkan kriteria untuk melakukan evaluasinya.
4. Kemampuan melakukan percobaan dan eksplorasi terhadap sesuatu untuk mendapatkan atau menemukan hal-hal yang unik dan baru, sehingga hasil temuan itu berbeda dengan apa yang telah ada.

Ciri Mahasiswa Kreatif :

1. Tidak membutuhkan dorongan / motivasi atau stimulasi agar mau belajar / bekerja.
2. Mengerjakan tugas melampaui dari yang diminta.
3. Mendapatkan ide berbeda dengan teman lainnya dalam mengerjakan sesuatu.
4. Tidak takut mencoba hal yang baru.
5. dapat menikmati menggambar dan membuat desain walau dosen/guru sedang menerangkan di depan kelas.
6. Suka mengadakan observasi dan mengadakan eksperimen untuk mendapatkan hal baru.

Komponen Kreativitas

1. Fluensi = Kelancaran memunculkan ide, penekanan kpd ide yang banyak.
2. Fleksibiliti = menyesuaikan, mengkombinasikan ide yang berbeda.
3. Elaborasi = melengkapi, mengembangkan sesuatu yang sederhana menjadi lengkap.
4. Kompleksitas = mengerjakan hal yang rumit, mengurai hal yang rumit menjadi sederhana.
5. Risk Taking = pengambilan resiko untuk mendapatkan sesuatu yang berguna dan lebih baik

**Lingkup Dasar Kreatif :**

1. Mengubah yang ada menjadi baru
2. Eksplorasi alternatif pemecahan masalah
3. Eksperimen menemukan sesuatu yang baru

## 1. Mengubah Yang Ada Menjadi Baru: **Inovasi**

Mengamati

Meniru

Menambah

Mengurangi

Mengganti

Mengubah Kualitas

Mengubah Ukuran

Menganimasikan

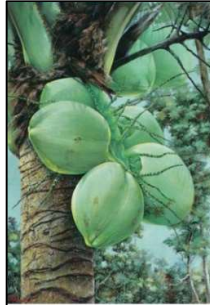
Membalik

Memfantasikan

## Mengamati :

1. Melihat dengan seksama
2. Melihat secara detail
3. Merasakan nilai kualitas seluruh bagian

## Meniru



## Mengganti



## Mengubah Kualitas



## Mengubah Ukuran

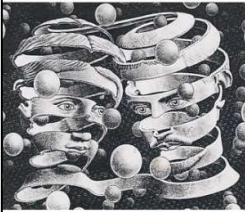


## Menganimasikan





## Memfantasikan



## 2. Eksplorasi Alternatif Pemecahan Masalah

a. Memvariasikan / Diversifikasi

b. Mengombinasikan / Menggabungkan

c. Menganalogikan / Mengandaikan



### a. Memvariasikan



Henry Moore

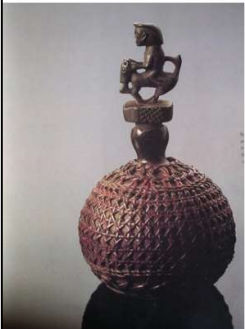


Karya Guru

### Realisasi salah satu alternatif Abstraksi



### b. Mengombinasikan



### c. Menganalogikan / Mengandaikan



## 3. Eksperimen Utk. Menemukan hal baru

a. Eksperimen Terstruktur

b. Eksperimen Tak Terstruktur



### b. Eksperimen Terstruktur

Eksperimen dilakukan dengan konsep perencanaan secara sistematis untuk mencapai tujuan yang terduga sebelumnya.



**a. Eksperimen Tak Terstruktur**



Melakukan percobaan dengan 'trial and error', dalam percobaan kemungkinan hal-hal baru yang tak terduga dapat diketemukan secara tidak disengaja.

**KESIMPULAN**

1. Karya seni merupakan tanda,
2. Tanda mengandung tiga tingkatan makna,
3. Makna dalam karya seni dapat bersifat konotatif dan denotatif,
4. Selain mengandung makna karya seni juga mengandung keindahan dan kreativitas.

Jadi Tanda penanda dalam semiotika, merupakan sebuah makna yang terkandung dalam sebuah karya, yang bertujuan untuk mengungkapkan sesuatu kepada orang yang melihat atau memahami sebuah karya seni rupa yang diampinya, atau sebagai petunjuk, larangan, himbauan dari tempat itu dimana karya itu ditampilkan.

## 5. TAKSU

Kata taksu merupakan kosa kata baku Bahasa Bali. Secara umum, taksu mengandung arti daya, kekuatan atau karisma. Taksu merupakan faktor penentu suatu keberhasilan. Misalnya, seorang seniman tari membuat hampir semua penonton terkesima, berdecak kagum saat ia menari. Ini dikarenakan sang penari memiliki daya magis.<sup>1</sup> (Prof Dewa Komang Tantra).

Penonton terhipnotis oleh pancaran daya magis sang penari. Tantrayana, taksu disepadankan maknanya dengan sakti, sakti adalah energi yang merupakan simbol kekuatan. Menurut tatwa, sakti itu merupakan prana. Melalui prana itu semua ciptaan di alam semesta diciptakan. Taksu berfungsi untuk memohon keberhasilan untuk berbagai bidang, seperti seniman, petani, pedagang, pemimpin, dan sebagainya.

Apakah Bali yang asri dan lestari masih memiliki taksu, Ini sebuah pertanyaan auto-kritik, yang menyusup ke nurani dan mungkin tidak terjawab secara tuntas. Apakah tata titi leluhur masih ajeg sampai saat ini, perubahan dan pergeseran nilai, norma, etika, dan moral berinteraksi sosial sudah banyak terjadi. Kehidupan pada era nano-nano, asam manis ini, sering menggoyahkan sendi-sendi kehidupan asli di tanah Bali. Gemerlap kebudayaan masa kini sering mengaburkan nilai-nilai masa silam.

Adagium yang berkembang saat ini: yang bengkok mencuat tegak ke atas, yang lurus tertanam kuat di bawah. Adagium lain: yang lurus, yang kurus, dan yang gemuk, yang empuk. Sepertinya tidak ada standar yang bekerja dengan baik. Semua memiliki pembenaran atas perilaku dan normanya, semua mengikuti hukum relativitas.

Bila ditinjau dari alamnya, banyak hutan, sawah, dan tegalan yang dialih fungsi menjadi sesuatu yang bernilai ekonomis, mengesampingkan nilai spiritual dan moral. Sungai dan laut dicemari dengan polutan-polutan, sehingga biotanya dikhawatirkan akan terancam kepunahan. Pura dan tempat-tempat suci dikepung kondominium, kafe atau prasarana penunjang pariwisata. Bhisama Parisadha Hindu Dharma Indonesia tidak terpedulikan sebagaimana mestinya, sehingga efek jera terhadap pelanggaran tidak segera terpastikan.

Penduduk Bali semakin hari bertambah ke arah titik yang cukup mengkhawatirkan. Pluralisme yang diakibatkan perbedaan suku, agama, bahasa, dan budaya menjadi semakin kompleks. Secara teoritis, kompleksitas keragaman akan dapat memicu konflik, baik yang bersifat laten/tersembunyi atau terbuka/manifes, internal maupun eksternal, horizontal



maupun vertikal, material maupun spiritual. Taksu Bali di masa silam dan saat ini ditengarai mengalami penyusutan secara signifikan.

Perbedaan orientasi dan ideologi di kalangan partai politik menambah kusutnya benang kehidupan masyarakat. Kekuatan Bali terletak pada spiritualitasnya. Namun, gempuran materialisme yang tidak pernah lelah untuk menapikan keluhuran Bali, maka daya magis Bali dikhawatirkan akan menyusut. Penyusutan daya magis tersebut dikhawatirkan tidak akan dapat digunakan untuk meraih kedamaian dan kesejahteraan masyarakat.

Untuk mewujudkan taksu, maka Bali harus mempertegas visi, misi, dan tujuannya. Misi penting Bali adalah memberikan kontribusi kepada pembangunan Bali yang berkelanjutan. Misi tersebut dapat dijabarkan menjadi lebih rinci.

**Pertama**, misi dan fungsi yang harus dibangun adalah mendidik masyarakat untuk memenuhi kebutuhan seluruh sektor aktivitas manusia.

**Kedua**, memberikan berbagai kesempatan kepada masyarakat untuk memperoleh pendidikan akhlak yang baik, masyarakat akan memiliki visi mendunia dan sekaligus memiliki kapasitas membangun yang membumi.

**Ketiga**, memahami, memelihara, memperkuat, mengembangkan, dan menyebarkan budaya historis Bali dalam pluralisme.

**Keempat**, masyarakat Bali mampu berbicara lantang dan tegas tentang masalah-masalah etik, kebudayaan, dan sosial secara independen.

**Kelima**, memperkuat fungsi-fungsi kritis dan berorientasi ke masa depan melalui analisis yang berkelanjutan.

**Keenam**, menegakkan kapasitas intelektual dan prestise moral untuk membela dan menyebarkan nilai-nilai yang telah diterima secara universal. Semoga. <sup>7</sup> (Prof Dewa Komang Tantra). Penulis : k22Editor : mds 24 Jan 2016 07:57:01 • 3788 A | A

Kesenam yang harus dipahami oleh orang Bali, sehingga nilai taksu yang telah diwariskan oleh leluhur kita, dapat dipertahankan di lestarikan dengan selalu memberikan bombongan kepada generasi muda, untuk selalu patuh taat pada adat istiadat yang telah diwaris secara turun temurun.

Arti Taksu Menurut KBBI, <https://lektur.id/arti-taksu/>, Kamis, 26 Desember 2019, Taksu memiliki 2 arti. Taksu adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Taksu memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga taksu dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

Arti kata taksu adalah bangunan suci di sanggah yang berfungsi memberi kekuatan gaib. Definisi dan arti kata taksu di KBBI adalah kekuatan gaib yang memberi kecerdasan, keindahan, mukjizat dan sebagainya.

Arti lainnya dari kata taksu adalah bangunan suci di sanggah yang berfungsi memberi kekuatan gaib. Demikian arti kata taksu di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring edisi III dan juga rangkuman dari berbagai sumber lainnya.

Penentu keberhasilan sebuah pertunjukan atau penciptaan seni, hampir dapat dipastikan warga masyarakat Hindu-Bali akan menjawabnya dengan taksu. Masyarakat Bali pada umumnya memandang taksu sebagai kekuatan yang dapat memberi kecerdasan dan kewibawaan kepada pemiliknya Jiwa dan daya pikat bagi karya seni'. Pertunjukan atau ciptaan seni yang kemasukan taksu akan menjadi hidup dan berjiwa sehingga dapat menggetarkan perasaan para penikmatnya. Sebaliknya, tanpa taksu semuanya itu akan menjadi hampa dan hambar sehingga sulit untuk dinikmati.

Belakangan ini taksu semakin ramai dibicarakan orang dan menjadi topik diskusi baik di kalangan masyarakat Bali maupun orang luar dan asing yang tertarik dengan seni budaya Bali. walaupun setiap orang mengakui bahwa taksu sangat esensial di dalam dunia seni Bali, namun hingga kini pemahaman tentang taksu di kalangan masyarakat masih sangat

bervariasi. Sesuai latar belakang budaya masing-masing, setiap orang memiliki pemahaman serta perspektif tentang taksu yang berbeda-beda.

Sungguh tidak mudah menjawab pertanyaan sederhana ini. Hal ini disebabkan oleh keberadaan taksu yang abstrak walaupun tidak sulit untuk merasakan kehadiran maupun ketidak hadirannya. Sebuah konsep Hindu, taksu dapat dibatasi sebagai kekuatan dalam {inner power}, kekuatan spiritual (spiritual poiver), atau kekuatan gaib (gagical poiver).

Taksu bisa memberikan kecerdasan dalam melakukan suatu pekerjaan, disamping membuatnya menjadi lebih berwibawa dan berkarisma. Taksu diduga berasal dari kata "caksu" dalam bahasa sansekerta yang berarti mata atau penglihatan (Mardiarsito, 1978:46). Di bidang seni kata metaksu mengandung arti seniman, karya seni, atau obyek seni lainnya yang sudah matang. Di kalangan masyarakat Bali taksu juga memiliki pengertian benda, tempat suci yang ada pada setiap rumah orang Hindu Bali. Di tempat inilah para profesional mohon anugrah Tuhan agar diberikan kecerdasan sehingga mereka mampu melakukan tugas dengan baik sesuai swadharma masing-masing.

Taksu lebih banyak dikaitkan dengan bidang seni, walaupun dalam realitasnya taksu dibutuhkan oleh semua bidang profesi. Seniman, budayawan, politisi, dokter, guru, dukun, pendeta, pengacara, pedagang dan lain-lain, semuanya membutuhkan taksu. Dalam tradisi Bali, pencapaian taksu seringkali melalui atau melibatkan upacara ritual keagamaan (Hindu).

Di Bali, lebih dari di tempat-tempat lainnya, baik di Indonesia maupun di belahan dunia lainnya, masyarakat sangat percaya bahwa seni adalah ciptaan Tuhan (devine creation). Dalam berkesenian dan berolah kreativitas, manusia dalam hal ini seniman, bisa berbuat atas petunjuk dan bimbingan Tuhan. Mereka juga sangat yakin bahwa kualitas suatu pertunjukan atau hasil kreativitas seni sangat ditentukan oleh datangnya sinar suci Tuhan yang lazim disebut taksu.

Dikatakan bahwa embrio taksu sudah ada dalam tubuh manusia sejak ia dilahirkan. Ida Wayan Granoka pernah menuturkan bahwa tubuh manusia, sebagai bhuana alit, diatur dan diawasi oleh Tuhan dalam wujudnya sebagai Dewa Brahma, Visnu, dan Dewa Shiva, yang sering disebut dengan Sang Hyang Tiga Sakti. Ditambah lagi dengan saudara empat {nyama papat} yang terdiri dari anggapati, prajapati, banaspati, banaspati raja. Di antara keempatnya ini, banaspati raja, juga sering disebut Ratu Wayan Sakti Pengadangan, adalah dewanya taksu. Namun demikian, ibarat permata, embrio ini hanya akan memancarkan sinar ketika pemiliknya terus "menggosok" nya dengan kesungguhan hati. Ini berarti bahwa setiap orang bisa mendapatkan taksu apabila ia mau berupaya atas dasar kerja keras.

Di dalam sebuah tulisan yang disajikan dalam diskusi taksu di GEOKS Singapadu-Gianyar, 23 Desember 2007 yang lalu, I Made Bandem menawarkan tiga pilar taksu yaitu : fisik, mental, dan spiritual. Lebih jauh dijelaskan bahwa pilar pertama mencakup segala aspek fisik dan material yang digunakan. Pilar kedua meliputi motivasi, kekuatan transformasi, termasuk penyatuan diri terhadap apa yang dilakukan. Akhirnya pilar ketiga mencakup kekuatan spiritual seseorang dalam menyatukan kekuatan makrokosmos dan mikrokosmos dalam dirinya termasuk pada setiap karya -seni yang digarapnya.

Jika kemampuan seni bisa digambarkan sebagai lingkaran tiga lapis, taksu ada pada lingkaran inti. Seorang seniman yang baru mencapai kecerdasan fisik (material) ia berada pada lingkaran luar (C). Ketika kemudian ia sudah memiliki kepekaan rasa, kekuatan sikap mental, dan kejujuran yang tinggi, maka ia sudah mencapai lingkaran kedua (B). Baru setelah ia memiliki kedewasaan spiritual, sehingga berhasil mendatangkan roh (taksu) , maka ia sudah sampai pada lingkaran inti (A). Dengan pencapaian ketiganya ini kemampuan seorang seniman menjadi sempurna (metaksu).

Taksu yang dibawa/ dimiliki dari sejak lahir, taksu paica adalah anugrah atau pemberian Ida Sanghyang Widhi Wasa yang biasanya diperoleh melalui proses permohonan

suci (nunas ica) dan taksu gegaen adalah yang dibuat oleh orang pintar (peranda, pemangku, atau balian). Di antara ketiganya, dua jenis taksu yang disebut pertama yang diinginkan oleh banyak orang karena diyakini lebih kuat dan lebih kekal. <https://www.nusabali.com/berita/2159/apakah-bali-masih-memiliki-taksu>

Hingga kini masih ada dua pandangan terhadap kepemilikan taksu. Pandangan pertama, kepemilikan taksu bersifat permanen sehingga tidak bisa diwariskan kepada orang lain (biasanya dalam satu keluarga). Pandangan kedua, kepemilikan taksu bersifat tidak permanen sehingga bisa diwariskan kepada orang lain. Terkait dengan pandangan kedua banyak seniman di Bali yang merasa ila-ila untuk menyebutkan dirinya memiliki taksu karena semuanya itu sangat tergantung kepada anugrah Tuhan, Ida Sanghyang Widhi Wasa. Keberadaan taksu sering kali dikaitkan dengan nadi atau kerawuhan. Salah satu alasannya adalah penampilan para seniman di atas pentas yang karena kesungguhan sehingga membuat Sreka terlihat seperti orang kerawuhan-hilang kesadaran atau daya kontrol. Juga patut diingat bahwa hingga kini masih banyak tari-tarian, atau kegiatan budaya, yang taksunya sangat tergantung pada kerawuhan. Tari Sanghyang akan kehilangan makna jika penarinya tidak sampai nadi, pergelaran dramatari Calonarang akan terasa hambar jika tidak terjadi kerawuhan, upacara piodalan (di Badung dan Denpasar) akan terasa hampa jika tidak ada sadeg yang kerawuhan.

Para seniman seni pertunjukan Bali pada umumnya dibekali dengan mantra-mantra untuk mendatangkan maupun mengembalikan taksu. Untuk mendatangkan (ngundang) taksu, Jero Mangku Dalang Paneca dari Buleleng, misalnya, mengucapkan : Om Sanghyang Iswara Sanghyang Amangku Rat. Undangen Manusanira kabeh. Teka resep, teka purna teka purna, teka purna. Sidha swaha ya wong. Untuk mengembalikan (ngelebar) taksu ia mengucapkan : Om tatwa carita merem. Sajiwa yanaman swaha.

Dalam pertunjukan seni, kehadiran taksu bisa menambah daya pikat, daya pesona dan wibawa pertunjukan secara keseluruhan. Pertunjukan seru yang sudah bisa menggetarkan rasa para penontonnya maka pertunjukan itu San menjadi sumber kelanguan; yang dapat membahagiakan orang banyak. (Selanjutnya).<sup>1</sup>(I Wayan Dibia I Warta Hindu Dharma NO. 537 September 2011).

Pelinggih Taksu merupakan salah satu pelinggih yang ada di Sanggah Pemerajan. Sanggah Pemerajan dapat diartikan sebagai tempat suci bagi suatu keluarga tertentu. Secara umum kebanyakan orang menyebutnya dengan lebih singkat seperti Sanggah atau Merajan.

Pelinggih Taksu berbentuk Gedong, tetapi ada dua macam, yang pertama yaitu Gedong bertiang empat (saka pat) beruang dua (Rong dua). Dan yang kedua Gedong juga hanya memiliki tiang pendek (saka pandak) didepannya, ruangnya satu (Rong Tunggal), namun saka pandak itu sudah memberikan arti dua ruangan (Rong dua).

Taksu bersifat Universal dan merupakan kekuatan profesi masing-masing umat. Setiap manusia memiliki profesionalitas (wiguna). Menurut ajaran Hindu guna (profesi) tersebut ada sepuluh yaitu:

1. **Guna Rsi** Profesi profesi sebagai pendeta
2. **Guna Wibawa** profesi sebagai pegawai, pejabat.
3. **Guna Tukang** profesi sebagai pertukangan
4. **Guna Sangging** profesi sebagai sangging (tukang Patung)
5. **Guna Pragina** profesi sebagai penari, penyanyi, pemusik.
6. **Guna Balian** profesi sebagai pengarang (pujangga), penulis, wartawan.
7. **Guna Sastra** profesi sebagai pedagang, pengusaha.
8. **Guna Sonteng** profesi sebagai pemangku, pemuka agama.
9. **Guna Dagang** profesi sebagai pedagang, pengusaha.
10. **Guna Tani** profesi sebagai petani.

Dalam ajaran Tantrayana, taksu itu bisa diartikan sama dengan “sakti” atau “Wisesa”. Sakti itu adalah simbul dari pada “bala” atau kekuatan, energi atau “kala”. Dalam Tatwa,

daya atau sakti itu tergolong Maya Tatwa. Energi dalam bahasa sanskrit disebut prana, bentuk ciptaan pertama dari Brahman, barulah muncul ciptaan berikutnya yaitu panca mahabhuta, barulah terciptalah alam semesta beserta isinya.

Tuhan dalam Nirguna Brahma / Paramasiva dalam Siva Tatwa, memanfaatkan energi atau sakti itu, sehingga ia menjadi Maha Kuasa, memiliki Cadu Sakti dengan Asta Aiswarya-Nya. Dalam keadaan seperti itu Ia adalah Maha Pencipta, Pemelihara dan Pelebur. Dalam Wraspati Tatwa disebut Sadasiva dan dalam pustaka Weda disebut Saguna Brahma.

Sakti atau energi maya dari Tuhan itu dipuja dalam bentuk pelinggih yang disebut Taksu. Sedangkan Tuhan dalam wujudnya sebagai Sang Hyang Tri Purusa dan Sang Hyang Tri Atma dipuja dalam pelinggih kamulan. Dalam upacara nyekah, selain sekah sebagai perwujudan atma yang telah disucikan, kita juga mengenal adanya sangge. Sangge adalah perwujudan atau simbul dari Dewi Mayasih. Beliau mewakili unsur Maya Tatwa (pradana / sakti). Yang juga dalam upacara nyekah bersama-sama Atma ikut disucikan.

Dalam ajaran Kanda Pat, dikenal adanya nyama papat / saudara empat yang ikut lahir saat manusia dilahirkan. Setelah melalui proses penyucian, saudara empat itu menjadi Ratu Wayan Tangkeb Langit, Ratu Ngurah Teba, Ratu Gede Jelawung dan Ratu Nyoman Sakti Pengadangan. Kempatnya itulah disebut sebagai dewanya taksu. Tidak lain adalah saudara kita lahir yang nantinya menemani manusia dalam kehidupannya.

Taksu berfungsi untuk memohon kesidhian atau keberhasilan untuk semua jenis profesi baik sebagai seniman, petani, pedagang, pemimpin masyarakat dll. Yang dipuja ialah Dewi Saraswati, sakti (kekuatan) Dewa Brahma dengan Bhiseka Hyang Taksu yang memberikan daya magis agar semua pekerjaan berhasil baik.

Taksu adalah pancaran sakti atau energi maya sebagai kekuatan kharisma yang secara gaib dapat masuk kedalam diri seseorang dan mempengaruhi tri pramana orang tersebut, baik cara berpikir, berbicara, maupun tingkah lakunya. Taksu dapat memberikan seseorang kewibawaan dan kekuatan yang dalam pemujaannya disebutkan sebagai berikut :

Pelinggih Taksu sebagai tempat untuk mendapatkan sebuah kewibawaan yang terdapat di merajan sebagai tempat suci pekarangan rumah untuk pemujaan kepada; Dewi Saraswati yang merupakan sakti (kekuatan) dari Dewa Brahma, dengan Bhiseka Hyang Taksu, sebuah taksu juga disebutkan dapat memberikan daya mejik seperti halnya pregina maupun balian ketakson agar semua pekerjaan berhasil dengan baik.

Sehingga dengan tetap menjaga kesucian dan kebersihan baik itu cara berpikir, berbicara, maupun tingkah laku itulah dikatakan kita hendaknya dapat memahami lebih dalam tentang Tri Kaya Parisudha seperti apa yang dibilang leluhur kita dulu.

Makna Pelinggih Taksu di Merajan: Indriyani parany ahur indriyebhyah param manah. manasas tu para budhir yo buddheh pratas tusah. (Bhagawad Gita Gita IV.42). Maksudnya: Sempurnakanlah indriamu, tetapi kesempurnaan indria berada di bawah kesempurnaan pikiran, kekuatan pikiran berada dalam pencerahan kesadaran budhi. Yang paling suci adalah Atman.

Memelihara kesehatan indria agar dapat berfungsi secara sempurna merupakan upaya hidup sehari-hari yang wajib dilakukan. Indria tersebut adalah alat untuk dapat kita merasakan adanya suka dan duka dalam kehidupan ini. Cuma indria yang sehat sempurna itu harus digunakan di bawah kendali pikiran yang cerdas. Kecerdasan pikiran itu dilandasi oleh kesadaran budhi yang bijaksana. Struktur diri yang demikian itulah yang akan dapat mengimplementasikan kesucian Atman dalam wujud perilaku.

Indria, pikiran dan kesadaran budhi yang mampu menjadi media kesucian Atman itulah yang menyebabkan orang disebut matakso dalam hidupnya. Kata "taksu" berasal dari kata "aksi" artinya melihat. Melihat itu dengan cara pandang yang multidimensi itulah menyebabkan orang disebut matakso. Melihat sesuatu tidak hanya dengan mata fisik saja.

Pandangan mata fisik itu dianalisis oleh pandangan pikiran yang cerdas dan dipandang dengan renungan rohani yang mendalam. Cara pandang yang demikian itulah yang akan dapat melihat sesuatu dengan multidimensi. Penglihatan yang multidimensi itulah menyebabkan orang matakstu.

Di leret utara dari areal tempat pemujaan Merajan salah satu pelinggihnya ada yang disebut Pelinggih Taksu. Karena itu tempat pemujaan Ulun Karang itu juga disebut Pelinggih Kamulan Taksu. Dalam Lontar Angastya Prana ada diceritakan bahwa saat jabang bayi ada dalam kandungan berada dalam pengawasan Dewa Siwa. Setelah ada sembilan bulan lebih jabang bayi tersebut ada dalam kandungan maka Dewa Siwa minta agar jabang bayi itu lahir ke dunia.

Diceritakan jabang bayi itu takut lahir ke dunia. Mengapa takut, karena hidup di dunia itu banyak penderitaan yang akan dialami. Ada angin ribut, ada gempa, ada gunung meletus, ada kelaparan, ada banjir, ada perang dan banyak lagi ada hal-hal yang membuat orang menderita. Atas jawaban jabang bayi itu Dewa Siwa menyatakan bahwa engkau tidak perlu takut hidup di dunia, nanti saudaramu yang empat itu akan membantu kamu mengatasi segala derita.

Untuk itu kamu harus minta bantuan kepada saudaramu yang empat itu yang disebut Catur Sanak. Catur Sanak itu adalah ari-ari atau plasenta, darah, lamas dan yeh nyom. Empat hal itulah yang melindungi dan memelihara secara langsung sang jabang bayi dalam kandungan ibunya. Kedokteran dapat menjelaskan secara ilmiah apa fungsi keempat unsur yang melindungi bayi dalam kandungan ibunya itu.

Diceritakan secara mitologi dalam Lontar Angastia Prana sang jabang bayi bersedia minta tolong pada Sang Catur Sanak. Permintaan jabang bayi itu disanggupi oleh Sang Catur Sanak dengan catatan agar setelah lahir ke dunia sang bayi tidak boleh lupa dengan dirinya. Dengan kesepakatan itu Sang Catur Sanak mendorong sang jabang bayi lahir ke dunia.

Setelah sang bayi dan Catur Canak sama-sama lahir ke dunia, keduanya mendapatkan perlakuan sekala dan niskala. Setiap bayi diupacarai secara keagamaan. Sang Catur Sanak pun ikut serta diupacarai. Nama Sang Catur Sanak berubah menjadi seratus delapan kali. Demikianlah sampai sang bayi meningkat dewasa, tua dan sampai meninggal.

Saat bayi baru lahir Catur Sanak mendapatkan upacara dengan sarana nasi kepel empat kepel. Saat sudah meninggal roh atau Atman dipreteka dengan upacara ngaben, saat itu Catur Sanak mendapatkan upacara dengan sarana beras catur warna. Sampai upacara Atma Wedana dan roh mencapai Dewa Pitara distanakan di Pelinggih Kamulan, maka Catur Sanak distanakan di Pelinggih Taksu. Karena itulah tempat pemujaan di Ulun Karang itu disebut Kamulan Taksu sebagai Batara Hyang Guru.

Dalam Vana Parwa 27.214 dinyatakan ada lima macam Guru. Atman adalah satu dari lima guru yang dinyatakan dalam Vana Parwa tersebut. Pendirian tempat pemujaan keluarga di Ulun Karang tempat tinggal adalah sebagai prosesi untuk menstanakan Atman sebagai Batara Hyang Guru dalam kehidupan keluarga inti bagi umat Hindu di Bali.

Pelinggih Taksu sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam Merajan Kamulan inilah ada suatu nilai spiritual yang patut dipetik sebagai penuntun hidup di bumi ini. Dengan adanya Pelinggih Kamulan Taksu ini dapat dikembangkan suatu pandangan bahwa bagaimana konsep taksu dari sudut pandang Hindu dalam sistem budaya spiritual di Bali. Dengan konsep yang benar itulah kita jaga taksu Bali ke depan untuk menghadapi pergolakan kehidupan global yang semakin dinamis. (Ketut Gobyah). <https://hindualukta.blogspot.com/2017/04/pengertian-taksu-dalam-agama-hindu.html>

Taksu merupakan tuntunan jiwa, yang dipercaya untuk membangkitkan kekuatan, kemampuan, disiplin dalam melakukan pekerjaan, sehingga apa yang diinginkan tercapai dengan hasil yang baik, dan para penikmat karya cipta yang telah dibuat, akan menjadi daya Tarik magis, untuk menikmati karya tersebut, dan ingin memilikinya, sebagai miliknya untuk

dimiliki, sehingga menjadi penghargaan bagi seniman yang menciptakannya karya seni rupa tersebut.

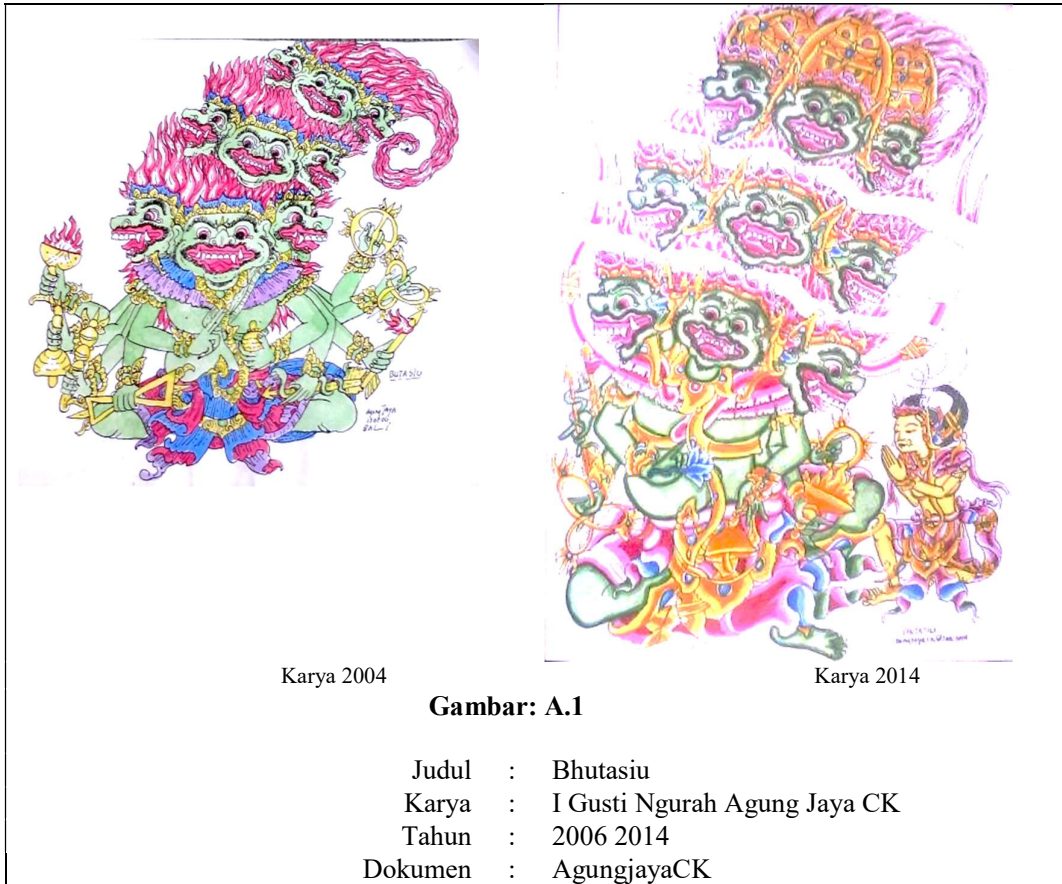
## **6. Penerapan Wayang Bhutasu pada media bahan**

### **C.1. Bentuk wayang Bhutasu pada media kertas**

Cat air adalah cat yang bahan campurannya adalah air, bahan warna ini sangat mudah digunakan di media kertas, Cat air dapat dibagi dua yaitu: cat air tanpa campuran lem, yang disebut dengan cat aquarel, dimana kelebihan warna ini bisa membuat teknik blur, tapi kurang baiknya, warna yang sudah di tuang diatas kertas, bila kena warna baru akan berbaaur dan merusak hasil bentuk warna yang sebelumnya. Cat air dengan campuran lem yang disebut dengan warna cat acrylic. Warna acrylic ini tidak mempengaruhi hasil warna sebelumnya, sehingga sangat bagus untuk berkarya seni, kelebihan lainnya bisa digunakan di media kertas, kanvas yang tidak berminyak. Di Bali warna acrylic banyak digunakan untuk melukis karya karya tradisional. Biasanya seniman menggunakan cat minyak hanya sebagai aksesoris untuk menonjolkan pencahayaan pada karya, baik pada kulit, perhiasan, dan lain sebagainya.

Keberhasilan menggunakan cat air ini dalam menggambar diatas kertas seratus persen, hal ini disebabkan dengan media kertas dan cat air, sudah tersedia dijual ditoko-toko, selain itu cat air harus sering dicoba dan dipraktikkan, secara teknik, makin sering melatih menggunakan diatas media kertas, akan mudah menemukan kebaikan dan keburukan dalam menggunakan warna cat air ini.

Cat air merupakan media yang paling gampang dan mudah dalam penggunaannya, selain itu teknik perlu dipelajari secara berturut-turut dan diulang-ulang, untuk mempermudah dalam penerapan diatas media kertas. Semua jenis kertas bisa digunakan untuk melukis, dengan cat air ini, dan jangan lupa dilatih dan berlatih untuk menemukan hasil karya yang indah. Dibawah ini ada beberapa contoh karya Bhutasu yang digambar diatas media kertas : Gambar: A.1.



### C.2. Bentuk wayang Bhutasiau pada media kulit

Tatah kulit adalah sebuah teknik dimana bentuk ukiran yang dihasilkan lewat melubangi kulit, dengan bentuk ornament atau bentuk tokoh pewayangan. Pada umumnya kulit yang digunakan untuk, menghasilkan sebuah bentuk wayang kulit adalah kulit sapi. Cara membuatnya adalah pertama harus persiapkan kulit sapi, kemudian buat seketsa wayang diatas kulit, lengkap dengan bentuk global dan cawiannya secara detail, kemudian ditatah dengan menggunakan pahat. Perlu diperhatikan dalam ukiran tatah kulit ini adalah , memperhatikan bentuk atau karakter dari masing-masing bentuk yang ingin dibuat, supaya bentuk tatahannya menjadi tampak jelas pada bayangan, dibila tatahan tersebut sudah jadi. Bentuk bawayangan wayang, menjadi hal sangat penting dalam tatah kulit ini sehingga pewarnaannya menjadi nomer dua. Walaupun pewarnaan nomer dua, penerapan warna harus bagus juga. Jika ada yang membeli tatah kulit ini, yang pertama dilihat adalah bentuknya dan pewarnaannya, setelah itu baru banyangannya. Teknik pewarnaannya sama dengan penerapan warna pada kertas, dengan teknik sigar warna, dimana teknik ini sangat bagus untuk bentuk-bentuk wayang Bali. Teknik sigar warna adalah membuat warna itu seperti bergradasi warna, dari warna terang kegelap. Setelah diwarna dilanjutkan dengan dicawi, dengan menggunakan

drawing pen, untuk menegaskan bentuk-bentuk karakter dari bentuk wayang, atribut dan ragam hias yang digunakan, untuk kelengkapan karakter wayang yang dibuat. Dibawah ini ditampikan bentuk tatah kulit wayang dengan tokoh bhutasiu: Gambar A,2.



**Gambar: A.2**

Judul	:	Bhutasiu
Karya	:	Anonim
Tahun	:	-
Dokumen	:	AgungjayaCK

### **C.3. Bentuk wayang Bhutasiu pada media kain**

Lukisan diatas kain yang tidak diberi dasar atau pelapis, biasanya warnanya akan tembus kebelakang, sehingga gambarnya bisa dilihat dibalik kain, namun akan memberikan efek terbalik baik anatomi wayang atau segi atribut dan ornamennya. Bentuk wayang yang jelas akan lebih tampak pada diatas kain yang pertama, karena tampak ini lebih diprioritaskan untuk memperjelas bentuk wayang Bhutasiou. Bentuk wayang Bhutasiu seperti ini, biasanya digunakan untuk membuat kober, hisan pada dinding yang diberi kaca.

Warna yang dibunakan adalah acrylic, dengan harapan warna akan tahan terhadap cuaca dan bentuknya wayang Bhutasiu akan lebih jelas dan tidak kaku, resiko lain adalah warna akan beleber kesamping, tapi jika sudah ada warna sebelumnya resiko meleber akan berkurang. Gambar A.3.no:1.

Wayang Bhutasiu dengan kanvas adalah kain yang digunakan sudah dilapisi dengan cat warna putih sebagai dasar, sehingga diharapkan warna tidak akan meleber atau tembus



kebelakang. Teknik yang digunakan diatas kanvas adalah teknik sigar mangsi, atau teknik ngabur. Teknik ngabur adalah sebuah teknik pada waktu penemuannya, berupaya untuk sedikit menggunakan warna, karena warna pada saat itu sangatlah mahal, hanya warna bak saja yang murah meriah, sehingga munculah teknik sigar mangsi. Teknik ngabur/teknik sigar mangsi, melalui tahapan tahapan sebagai berikut:

### 1. Teknik Ngabur Bagi Karang.

Teknik ngabur bagi karang, merupakan proses awal sebelum melakukan detail pada teknik ngabur. Menurut seniman yang biasa membuat karya seni rupa dengan teknik ngabur, Bapak I Ketut Murtana dari Apuan Tabanan, mengatakan bahwa: sebelum teknik ngabur secara umum diterapkan, seniman harus membagi karang dengan teknik ngabur secara global, artinya tentukan secara umum, kira-kira mana yang harus ditempatkan dibagian atas, bagian bawah, dan bagian latar belakang. Pemilahan dengan cara ini, memudahkan dalam membuat detail pada teknik ngabur. <sup>12</sup>Murdana, I Ketut. 2003. katalog Jubellium Perak Pameran PKB ke XXV. Taman Budaya Denpasar.

Menurut Bapak I Ketut Liyer dari Pengosekan Ubud, mengatakan bahwa teknik bagi karang, merupakan keharusan dalam belajar menggambar karya seni rupa tradisional, proses ini sangat menentukan, baik dan kurangnya penekanan dalam membentuk karakter yang ingin ditampilkan (Liyer, 2003: 10).

Bapak I Wayan Suardana, berasal dari petulu Ubud, mengatakan bahwa: teknik bagi karang memang sangat perlu diterapkan, untuk mencapai kesempurnaan dalam menghasilkan karya yang berkualitas, Tanpa disadari proses ini memberikan guratan-guratan artistic pada karya yang dihasilkan(Suardana, 2003: 23).

Melihat apa yang di ucapkan oleh seniman diatas, bahwa teknik ngabur bagi karang adalah sebuah proses awal yang harus dilakukan dalam melahirkan karya seni rupa tradisional Bali, dimana dari awal pembentukan karakter yang ditampilkan, sudah menggunakan teknik tardisi. Proses ini harus terus dijabarkan dan ditularkan kepada generasi seniman muda, supaya apa yang sudah diwariskan akan tetap ajeg dan menjadi karya tradisi yang adi hujung. Kejelasan dari pendapat diatas, akan ditampilkan gambar teknik ngabur bagi karang dibawah ini.



Gambar 5 : Penerapan teknik bagi karang.

Karya : Agung Jaya CK.  
Judul : Teknik ngabur bagi karang.  
Bahan : Acrylic on paper.  
Ukuran : 20x25cm.  
Tahun : 2018

### 2. Teknik Ngabur.

Teknik ngabur adalah sebuah proses yang harus dilakukan pada saat membuat bentuk karya seni rupa Bali. Teknik ngabur bertujuan, untuk memperjelas masing-masing bagian dari karakter yang ingin diwujudkan diatas media kertas atau canvas. Teknik ngabur, akan

memperjelas karakter bentuk dengan warna hitam putih saja. Menurut Bapak I Wayan Suparta, seorang seniman kriya, mengatakan bahwa:

“... Teknik ngabur, memberikan bentuk hitam putih yang nyata, tanpa sentuhan warna lain, sehingga bentuknya akan memberikan kesan estetik, pada karya seni rupa Bali. Bentuk gaya seperti inilah perlu diberikan kepada adik mahasiswa, supaya teknik ngabur bisa tetap bertahan, sebagai warisan budaya. Teknik ngabur ini juga dapat diterapkan pada karya-karya yang mempunyai tiga dimensi, seperti relief, patung, atau pada dekorasi panggung berupa bangunan candi bentar( Wawancara, Suparta, 1 Juni 2018).

Bapak I Wayan Suardana dari Petulu, memberikan sedikit komentar bahwa:

“... teknik ngabur merupakan teknik yang mempermudah dalam pewarnaan berikutnya, kenapa demikian, didalam teknik ngabur, seniman berusaha membuat bentuk dari masing-masing bagian, secara detail dan karakternya, sehingga proses disetiap penyelesaiannya membutuhkan waktu yang sangat lama. Seniman yang sering berlatih dan mengamati berbagai objek yang ada dialam, sebagai apresiasi dalam memudahkan membentuk sebuah karakter karya seni rupa yang ingin diciptakan...”( Wawancara, Suardana, 2 Juni 2018).

Bapak I Nyoman Laba, sebagai seniman yang mempraktekkan proses ngabur, mengatakan bahwa:

“...pada awalnya teknik ini sangat sulit dilakukan, karena membuat bentuk daun patra secara detail dengan teknik warna hitam putih, hal ini harus sering dilakukan untuk cepat memahami karakter bentuk daun pada karya ornament. Bapak Nyoman Laba, pada saat diwawancarai, sedang menyelesaikan bentuk ornament Bali. Proses teknik ngabur dibutuhkan pikiran, konsentrasi, disiplin dan konsisten dalam pembentukan masing-masing bagian secara detail, sehingga karya yang dihasilkan cukup maksimal...”(Wawancara, Laba, 2 Juni 2018).

Penulis dalam research teknik ngabur, yang dilakukan pada saat ini, yang juga dipaparkan oleh seniman diatas, bahwa Teknik ngabur adalah sebuah teknik yang dilakukan secara turun -temurun oleh para seniman Bali, sebagai suatu warisan budaya, dalam melestarikan seni rupa Bali yang berkembang dilingkungan, dimana seniman itu berada. Teknik ngabur memberi inspirasi dalam berkarya seni rupa, dengan gaya style Bali. Kecapakan, kreativitas, keuletan dan konsisten, akan memudahkan dalam mempelajari teknik ngabur ini. Dibawah ini akan diberikan beberapa contoh hasil karya seni rupa, dengan teknik ngabur.



Gambar : Penerapan teknik ngabur.  
5 : Agung Jaya CK.  
Karya : Teknik ngabur.  
Judul : Acrylic on paper.  
Bahan : 20x25cm.  
Ukuran : 2018  
Tahun



**Gambar 5** : Hasil Teknik Ngabur diatas triplek untuk hiasan candi kurung.  
**Karya** : I Nyoman Laba.  
**Judul** : Karang Mote dan Karang Banci.  
**Bahan** : Bahan Triplek  
**Ukuran** : Plamer.: 35x100cm.  
**Tahun** : 2018.

### 3. Senter Poin

Teknik ngabur pada akhir penyelesaiannya, perlu dilakukan senter poin, yaitu memberikan warna putih pada bagian-bagian bentuk ornament, sehingga bentuk ornament yang dibuat, akan memberi efek cerah pada bagian tertentu. Teknik senter poin, memberikan kesan detail dari bentuk motif ornament, teknik senter poin, merupakan teknik merapikan bentuk ornament secara keseluruhan, sehingga volume bentuk ornament akan lebih kelihatan dan memberikan bentuk dimensi pada media bidang datar yang dipergunakan untuk penerapan ornament tersebut.

Bapak I Ketut Madra mengatakan bahwa "...didalam penyelesaian sebuah karya seni Bali, yang penting adalah teknik senter poin, dimana teknik ini, akan memberikan kesan sempurna dalam sebuah karya seni Bali. Teknik ini, tidak saja menggunakan warna putih, tetapi bisa menggunakan berbagai warna yang menghasilkan kecerahan atau menggunakan warna muda. Warna muda ini, memberikan kesan pencahayaan pada bentuk yang dibuat, sehingga memunculkan beberapa bentuk yang ingin ditonjolkan. Karya yang dibuat tidak kelihatan datar saja, tapi memberikan irama pada karya dan dimensi..." ( Wawancara Madra, 12 Juni 2018).

Bapak I Wayan Suparta, mengatakan bahwa "... teknik senter poin, merupakan suatu cara untuk menyempurnakan bentuk ornament yang dibuat, selain itu bentuk yang sebelumnya kelihatan datar dan polos, akan memberikan efek volume atau dimensi, sehingga akan lebih menonjol dan memberikan ruang perspektif pada karya ornament yang dibuat..." (Wawancara Suparta, 23 Juni 2018).

Senter poin, merupakan teknik dari kebalikan teknik ngabur, dimana bentuk ornament di awal di abur dengan warna hitam, tujuannya supaya warna hitam memberikan bentuk volume dan dimensi dari ornament yang dibuat, sedangkan teknik senter poin memberikan warna putih atau warna muda, tujuannya memberikan pencahayaan atau kecerahan dari bentuk



ornament, sehingga volume atau dimensi dari karya bentuk ornament yang dibuat akan lebih hidup dan berkarakter. Jadi tujuan dari teknik senter poin adalah memberikan pencahayaan dari berbagai sudut bentuk karya ornament, supaya menampilkan bentuk volume dan dimensi pada karya yang diterapkan pada media datar.



**Gambar 5** : Hasil Teknik senter poin diatas triplek untuk hiasan candi  
**Karya** : kurung.  
**Judul** : Cok Alit Artawan.  
**Bahan** : Karang Boma  
**Ukuran** : Bahan Triplek  
**Tahun** : Plamer.: 50x100cm.  
: 2018.



**Gambar 5** : Hasil Teknik senter poin diatas triplek untuk hiasan candi kurung.  
**Karya** : I Nyoman Laba.  
**Judul** : Patra Punggel  
**Bahan** : Bahan Triplek  
**Ukuran** : Plamer.: 35x50cm.  
**Tahun** : 2018.

Teknik ngabur bagi karang adalah sebuah teknik yang diterapkan sebelum berlanjut kepada teknik ngabur sebenarnya. Teknik ini diterapkan untuk membagi secara global bentuk yang ingin diciptakan. Teknik ini mempermudah dalam teknik ngabur berikutnya,

tujuannya supaya bentuk yang diwujudkan tidak saling tumpang tindih, dengan bentuk yang lainnya. Pemahaman teknik ngabur bagi karang, memudahkan seorang seniman dalam penyelesaian karya seni rupa tradisional Bali.

Teknik ngabur yang dipelajari oleh seorang seniman Bali, akan memberikan karakter bentuk karya seni rupa Bali, sebagai warisan, yang memberikan bentuk gaya style, sebagai ciri khas karya cipta seni rupa Bali. Makna yang terkandung dalam teknik ngabur ini adalah disetiap kehidupan ada dua kekuatan yang selalu mengganggu manusia yaitu kekuatan baik dan kekuatan buruk, ada karya baik dan karya buruk, hal ini saling berdampingan di kehidupan manusia, sehingga dengan penanaman moral lewat teknik ngabur, akan memperkuat kepercayaan diri manusia dalam mengarungi bahtera kehidupan di dunia ini.

Teknik senter poin merupakan sebuah teknik pencahayaan yang memberikan bentuk ornament yang dibuat akan menampilkan anatomi, dimensi, volume dan perspektif diatas bidang datar, selain itu untuk menyempurnakan bentuk ornamern yang dikerjakan, sehingga lebih menampilkan bentuk keindahan atau estetika dari ornament tersebut.

Pemahaman terhadap sepuluh unsur-unsur seni rupa yaitu bentuk, komposisi, proporsi, perspektif, ruang, keseimbangan, warna, tekstur, titik fokus dan keharmonisan, akan memberikan satu kesatuan yang untuk dari bentuk ornament yang ingin di wujudkan, dengan pemahaman unsur seni rupa oleh seorang seniman, akan memberikan karya yang dibuatnya menjadi karya yang bernilai estetika tinggi.

Teknik ini bisa dilihat pada gambar wayang Bhutasiu dibawah ini. Gambar A.3.2. Kanvas (kain yang dilapisin Cat)

Gambar wayang Bhutasiu diatas kain beludru adalah sebuah teknik yang diterapkan diatas kain beludru. Kain beludru adalah kain yang berbulu dengan ukuran bulunya sekitar 0,1 meli meter, dengan warna ada yang putih, hitam, merah. Warna hitam lebih sering digunakan untuk membentuk atau membuat sebuah anatomi akan lebih mudah. Warna yang digunakan adalah warna cat minyak, dimana cat minyak kan lebih mudah membentuknya dengan cara tumpukan yang pertama harus kering dulu, baru bisa dilanjutkan dengan tumpukkan warna berikutnya. Teknik tumpuk menumpuk warna ini harus sering dilakukan sehingga hasil yang dicapai akan lebih bagus dan estetik. Seniman yang menggeluti teknik ini harus hafal bentul bentuk yang ingin dibuat, jika tidak gambar yang dibuat kurang maksimal jadinya. Pembentukan wayang Bhutasiu ini harus dilakukan secara tumpuk menumpuk warna, baik warna cerah, gelap, dan gerakan kuas harus berputar, gerakan kanan kiri, atas bawah dan sesekali dibulak balik, tujuannya untuk memasukan warna diantara bulu-bulu beludru, sehingga bentuk karakter yang dibuat akan tercapai. Dibawah ini ada bentuk bhutasiu dari beludru, Gambar A.3. 3. Kain Beludru 2008.



### C.3. Bentuk wayang Bhutasiu pada media batu padas

Wayang Bhutasiu yang diterapkan diatas media batu padas adalah bentuk Bhutasiu ditampilkan secara nyata dengan ukuran tiga-perempat, yang bertujuan memberikan volume atau tiga-dimensi, yang diterapkan pada bangunan dinding, gapura, dan tempat bidanh dadtar yang berdiri seperti tembok.

Bentuk wayang Bhutasiu ditampilkan dengan karakter dan bentuk anatomi yang kuat dan berotot, dengan atribut ragam hias atau ornamennya, sangat jelas dan nyata. Tidak ada yang semu seperti lukisan yang datar. Relief Bhutasiu ini dapat dijumpai di daerah Desa Batu Bulan sebelah timur lapangan sepakbola Batu Bulan, Alat yang dinuakan dalam pembentukannya menggunakan pahat, pemukul, kedua alat ini akan membentuk, melubangi, cekung, cembung, dengan teknik dan sekil dari senimannya, dapat menghasilkan karya yang luar biasa, seperti gambar A.4. Relief gapura/ pintu masuk dengan bentuk wayang Bhutasiu.

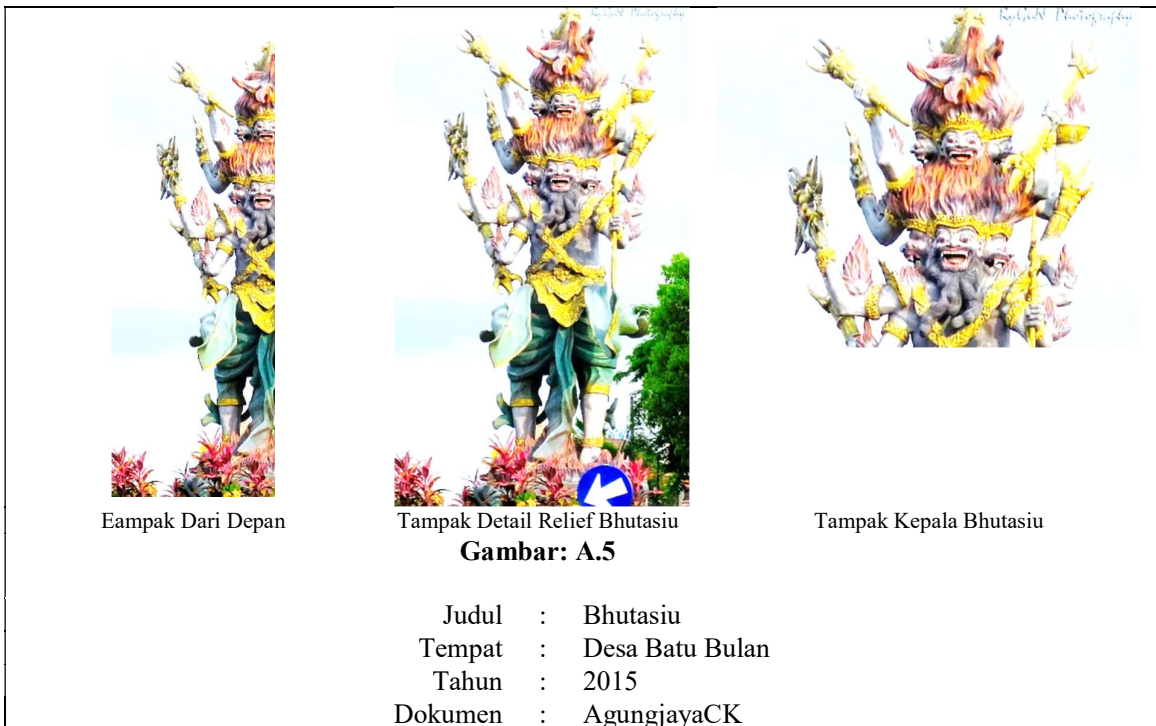


#### **C.4. Bentuk wayang Bhutasius pada media beton**

Bentuk patung beton wayang Bhutasius, pernah ada didaerah perbatasan Badung dengan Tabanan. Patung Bhutasius itu sangat bagus dan unik, diman dibuat oleh seniman akademis dari Fakultas Seni Rupa dan Desain yang berada di UNUD. Patung ini dibuat dengan kerangka besi baja, untuk memperkuat pondasinya. Seniman akademis yang mempunyai sekil tingkat tinggi, sehingga berbentuklah patung Bhutasius yang megah.

Patung ini dibuat dengan meniru bentuk yang ada di atas kertas. Kain/kanvas, dibuat semirip mungkin, sehingga masyarakat paham bentuk wayang Bhutasius. Fotonya akan ditampilkan dibawah ini dengan gambar A.5.





### C.5. Bentuk wayang Bhutasu pada media sterofoom

Bentuk Wayang Bhutasu, yang menggunakan media sterofoom, biasanya dipergunakan membuat bentuk-bentuk yang besar, seperti kepala yang besar atau badan yang besar. Kebanyakan kepala ogoh-ogoh dibuat besar dengan media sterofoom. Bentuk kepala akan lebih cepat dibuat dengan sterofoom. Sterofoom sangat ringan dan mudah untuk dipasang dan dicopot, sehingga seniman ogoh-ogoh banyak yang menggunakan sterofoom, untuk membuat kepala dari ogoh-ogoh.

Sterofoom sangat mudah untuk membentuk muka atau kepala raksasa yang rumit, dengan atribut atau ornament yang digunakan. Bentuk wayang Bhutasu, yang dibentuk untuk ogoh-ogoh, para seniman sangat menyukainya, karena dalam proses pembentukannya, seniman bisa bereksperimen dan menuangkan ide-ide kreatifnya, sehingga bentuk yang dihasilkan sangatlah unik dan menarik.

Media sterofoom sangat digemari dikalangan seniman ogoh-ogoh, karena gampang dalam pengerjaannya dan ringan, sehingga mudah untuk dibawa, tidak memerlukan orang banyak untuk mengangkutnya, alat yang digunakan untuk membentuknya adalah pisau yang ujungnya meruncing dan tajam, ini bisa dibuat dari gergaji besi yang kecil, yang dibentuk menyerupai pisau panjang dengan dua mata yang tajam, untuk kejelasannya dibawah ini ditampilkan beberapa ogoh-ogoh dari sterofomm, Gambar A.6.





Tampak Dari Depan



Tampak Detail Relief Bhutasius



Tampak Kepala Bhutasius

**Gambar: A.6**

Judul : Bhutasius  
 Tempat : Desa Batu Bulan  
 Tahun : 2015  
 Dokumen : AgungjayaCK



### BAB III

#### BENTUK BHUTASIU DIATAS DAUN LONTAR

##### 3.1. Cerita Tokoh Wayang Bhutasiu



**Gambar: A.6**

“...Personalitas tertinggi Tuhan Yang Maha Esa memperlihatkan bentuk semesta alam-Nya kepada Arjuna, bentuk ajaib yang belum pernah mampu dilihat oleh siapa pun...”(11.45-54).<sup>2.)</sup> Sri-Srimad A.C.Baktivedanta Swami Prabhupada.2017. Bhagawad Gita Menurut aslinya. India. CV Hanuman. Sakti/lisensi The Bhaktivedanta book trust



**Gambar: A.6**

“...Setelah bersabda, Tuhan Yang Maha Sakti, menampilkan personalitas tertinggi Tuhan Yang Maha Esa, memperlihatkan bentuk semesta-Nya kepada Arjuna. Terangnya cahaya bentuk semesta, setara dengan terangnya cahaya yang berasal dari beribu-ribu matahari yang terbit di langit secara serentak...”(11.9-35)<sup>2.)</sup> Sri-Srimad A.C.Baktivedanta Swami Prabhupada.2017. Bhagawad Gita Menurut aslinya. India. CV Hanuman. Sakti/lisensi The Bhaktivedanta book trust

Wujud Tuhan Yang Maha Esa dalam agama Hindu, menjadi Akasara, dimana aksara itu menjadi sebuah kekuatan yang maha dasyat, Jika disatukan akan menjadi kekuatan alam semesta, dalam ajaran Hindu dikenal dengan kekuatan Panca maha bhuta yaitu: kekuatan aitr,

kekuatan api, kekuatan tanah, kekuatan angin/udara dan kekuatan ruang hampa. Bentuk-bentuk panca maha bhuta ini menjadi aksara kekereb Bhuta Siu.

Rahasia Kekereb Bhuta Siu Antara Mistik, Gaib dan Sakti. Pangiwan atau sering disebut dengan “jalan kiri” diidentikan dengan hal-hal yang kiri atau kejahatan lawan dari kebaikan. Berbeda dengan “jalan kanan” yang diidentikan dengan kebaikan lawan dari kejahatan.

Pangiwa maupun Panengen dalam ranah olah batin sesungguhnya, keduanya merupakan penyimpangan dari konsep penyatuan dalam Tantra, sebab keduanya tidak akan dapat mengantarkan sadhaka pada akhir, yakni penyatuan atau kelepasan. Terlebih penekun pangiwan yang merasa enak dalam dunia siddhi, maka ia akan enggan meninggalkan dunianya. Padahal, siddhi merupakan efek kecil dari sadhana. Sukses sadhaka harusnya melampaui siddhi, sakti melalui siddha dan menjadi saddhu gunawan. Demikian juga panengen yang menjalankan kadyatmikan besar kemungkinan “mabuk” pengetahuan sehingga menjadi “aku”, dan “merasa” diri sakti. Justru orang yang mabuk pengetahuan lebih berbahaya dari orang yang belajar, paham dan mengetahui ajaran deluh desti terang jana. Demikian dipaparkan oleh seorang budayawan muda, I Ketut Sandika, S.Pd.H., M. Pd., ketika diminta pandangannya seputar praktik Tantrisme di Bali, pada 22 Juli 2017 lalu di Denpasar.

Terlepas dari hal tersebut, baik dunia pangiwan dan panengen sesungguhnya ilmu yang tidak terbatas hanya pada siddhi atau sakti dalam artian harfiah. Pelampauan keduanya itu dapat dilakukan dengan mendalami keduanya, sehingga tidak ada kiri mengungguli kanan dan kanan mengungguli kiri. Artinya, orang boleh saja mendalami panengen tetapi sebaiknya terlebih dahulu mendalami pangiwan. Dengan demikian seseorang akan mampu berada di antaranya (madyama marga Tantra).

“...Sama halnya, bagaimana kita mengetahui jalan kiri, jika kita tidak pernah berada di jalan kiri. Begitu juga sebaliknya di jalan kanan. Kembali lagi, semua membutuhkan keseimbangan dalam proporsi yang tepat...”

Jelasnya salah sedikit saja dalam mempraktikkan Tantra, maka kedua jalan ilmu ini akan membahayakan sadhaka. Berkenaan dengan hal tersebut, kiranya sangat menarik menelisik dunia pangiwan terlebih dahulu. Mulai dari menemukan atribut yang digunakan si penekun pangiwan sebelum dilanjutkan dengan menelisik sisi pengetahuan pangiwan lebih mendalam. Salah satu atribut penekun pangiwan yang menarik ditelusuri adalah kekereb.

Kekereb atau dalam bahasa Indonesiannya disebut dengan kerudung. Kekereb dalam dunia pangiwan ini jarang orang ketahui. Orang-orang pada umumnya hanya mengetahui bahwa kekereb diperuntukan bagi Ida Sesuwunan Barong dan Rangda. Padahal dalam dunia pangiwan, kekereb memiliki fungsi yang sangat penting. Biasanya bagi para pangiwan yang sudah tinggi tingkatan ilmunya, maka kekereb adalah media yang digunakan sebagai penutup kepala saat ia akan berubah wujud (ngelekas/memurthi/nyuti rupa) sesuai dengan tingkatan ilmunya.

Selain itu, kekereb adalah peranti sangat penting digunakan dalam dunia siat peteng (pertarungan tengah malam), dimana siat peteng adalah ajang kontestasi ilmu. Sebelumnya antara penantang dan yang ditantang sudah berjanji akan menentukan hari dan waktu pertarungan. Lazimnya waktu yang dipilih, yakni pemagpag kajeng keliwon atau malam hari sebelum kajeng keliwon. “Tempat yang dipilih biasanya penguluning setra atau tempat yang berada diantara campuan sungai dan sawah yang ada temukuan aya (tiga aliran air ke petak sawah). Sebab di tempat itulah, pintu antara sekala dan niskala terhubung sehingga pelaku pangiwan dapat mengkoneksikan ilmu mereka hingga sampai titik puncak,” imbuh ilmuwan muda yang juga undagi Barong-Rangda asal Kulungkung tersebut.

Kekereb yang digunakan dalam dunia pangiwan ada berbagai bentuk. Aksara dan bentuk rajah nya yang menjadikan kekereb tersebut berbeda. Penggunaanya pun sesuai dengan spesialisasi dan tingkatan ilmu mereka.

Kekereb yang paling tinggi adalah menggunakan rajah Bhuta Siu dan rajah Durga Bhairawi Murthi atau sering pula disebut rajah Durga Bhairawi. Kemudian Dasaksara, Dasaguna dan Dasabayu ditempatkan sesuai dengan formulasi mistik Tantra yang kuat dan nan rahasia. Biasanya hanya orang yang ngerajah atau sadhaka saja yang mengetahuinya. Sebab aksara dalam kekereb adalah pasword untuk menghubungkan aksara dalam kekereb dengan aksara dalam tubuh si penekun, dan tidak boleh diketahui orang lain (pingit akna).

Kekereb Durga Bhairawi Murthi misalnya, digambarkan dengan sosok Bhatari Durga yang sedang krura atau murka. Memiliki tiga kepala dan beberapa tangan yang memegang senjata. Api atau gni murub meliputi seluruh badanNya. Semua citra yang ada pada rerajahan tersebut menunjukkan kekuatan dari energi Panca Kertya Sakti, yakni lima kekuatan dari Durga, yakni pencipta, pemelihara, pengabur, pendaur ulang dan pemberi anugerah. Kemudian penggambaran Beliau yang Krura Raudra adalah menunjukkan dari energi emosional yang tinggi untuk memutus “rasa” takut. Selama ketakutan itu masih berkecamuk dalam diri seseorang, maka ia tidak akan menemukan makna dan arti dari Sakti yang sesungguhnya sebagai Bhairawi.

Aksara Dasaksara, Dasaguna dan Dwiaksara (Ang-Ah) serta Ongkara Sumusang ditempatkan pada tempat-tempat tertentu. Semua aksara tersebut memiliki makna penunggalan dari bayu dan guna. Keduanya disatukan pada aksara Ang-Ah hingga lebur menjadi Ongkara Sumusang atau Ongkara Terbalik. Terbalik bukan berarti “...buruk” seperti anggapan orang-orang. Makna terbalik di sini adalah rahasia kata yang menunjukkan makna “bawa balik ke dalam...”

Bagi penekun pangiwan yang ngelekas dan melakoni siat peteng, kekereb akan dijadikan angkeb atau penutup kepala. Ia yang ngelekas maka kuburan akan menjadi tempat yang baik melakukan pengerehan/pengelekan. Adapun yang melakoni siat peteng, maka bale semangen dijadikan tempat praktik yang demikian. Meskipun ada beberapa penekun yang menggunakan tempat lain tidak menjadi soal. Asalkan tempat tersebut sangat rahasia dan steril dari gangguan sekala. Untuk itu, biasanya penekun terlebih dahulu memasang ilmu sesirep panyenger dan penangkeb, pengalah wong dan pengimpas-impas. Kemudian di balik kekereb itulah ia nunggalang semua aksara tersebut menjadi Ongkara Sumusang (terbalik). Pada saat yang sama, Ongkara Sumusang di bawa kembali (balik) pada bilik ujung jantung (tuntungin papusuhan) dari sanalah Ongkara mamurthi menjadi Durga Bhairawi dengan segala kekuatanNya. Menyebar dan merangsuki semua sel-sel tubuh dan partikel zat yang terkecil. Aliran prana pada semua cakra yang semula putarannya ke kanan di putar ke kiri. Singkatnya, ia yang ngelekas maka akan nyuti rupa sesuai dengan yang dikehendaki dan yang melakoni siat peteng maka badan astral akan terpisah dari badan wadag atau fisiknya untuk siap melakoni pertarungan dunia malam. Tentunya tidak semudah itu, dan ada banyak hal yang rahasia sifatnya untuk dilakoni dan dijalani.

Celaknya banyak penekun yang terjebak dan terpesona oleh daya gaib atau siddhi dari apa yang dilakoninya. Sesungguhnya kekereb tersebut adalah “kaca pembesar” untuk menyerap energi Hyang Bhatari Bhairawi dalam mencapai kelepasan. Kelepasan dalam hal ini bukan saja lepas meninggalkan duniawi. Kelepasan yang dimaksud adalah lepas dari segala ketertindasan dan tekanan hidup yang semakin kompleks. Jadi mereka para penekun pangiwan di abad modern adalah mereka yang mampu menyerap engergi Hyang Bhatari Bhairawi agar dapat survive dan fighting melawan kerasnya persaingan global. Menggunakan kekereb adalah untuk mencapai sakti. Sakti yang dimaksud adalah sarwa karya dan sarwa jnana, yakni memiliki soft skill dan berpengetahuan.

1). Putrawan. majalahhinduraditya.blogspot.com. Rahasia Kekereb Bhuta Siu Antara Mistik. SENIN, 21 AGUSTUS 2017. Majalah Hindu Raditya di 11.37.00

### 3.2. Ciri-Ciri Bentuk Tokoh wayang Bhutasu

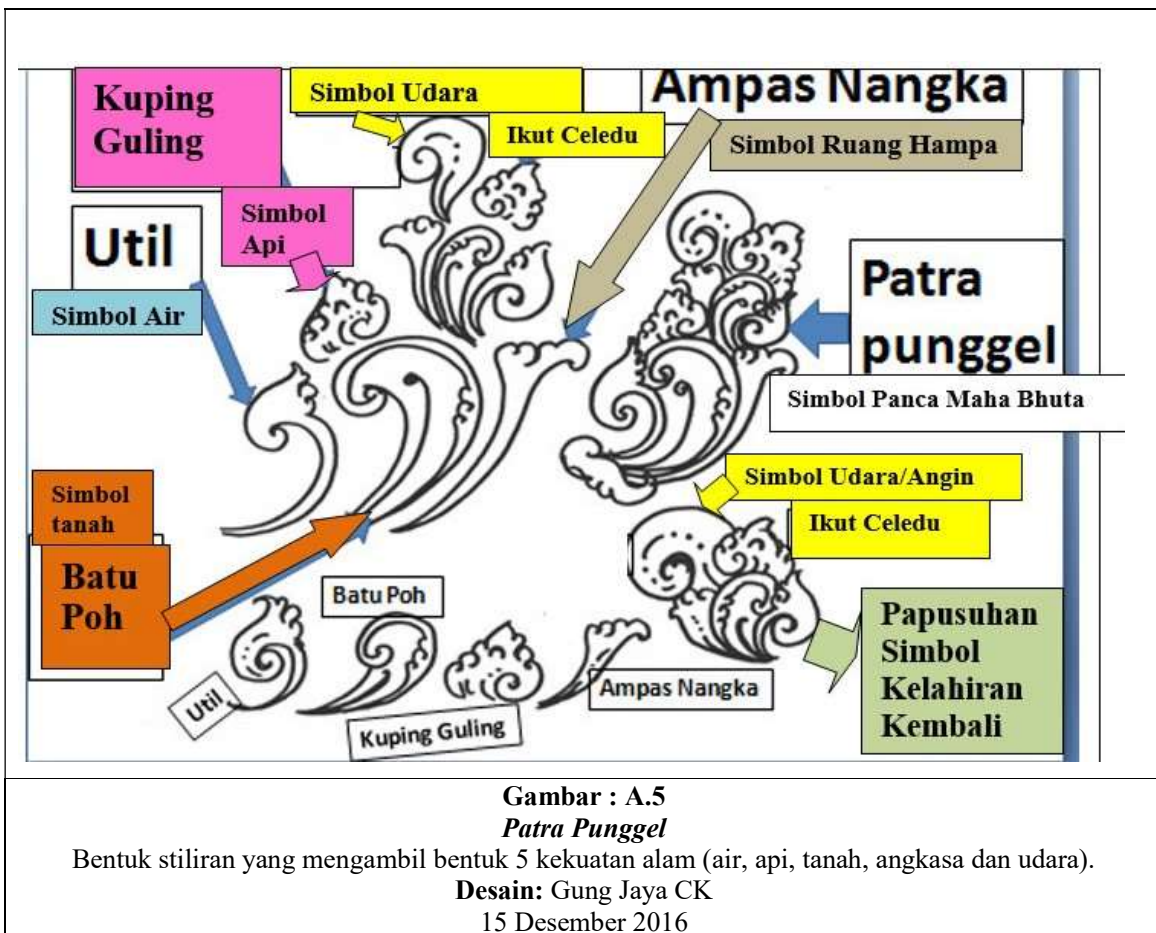
Para seniman Bali, yang berusaha mewujudkan bentuk Tuhan dalam bentuk Bhutasu, melakukan beberapa ritual, dimana bentuk Bhutasu adalah alam semesta. Jadi symbol atau bentuk diambil dari alam. Ketika melakukannritual secara khusuk, maka muncullah bentuk /wujud dari alam tersebut, diantaranya 1.). Bentuk keseluruhan tubuh Bhutasu adalah semua serba besar yang memenuhi angkasa raya, maka diambillah bentuknya seperti gunung yang tinggi dan agung. 2).Giginya dibuat tapak/datar seperti gigi manusia yang telah dipotong dalam upacara potong gigi, taring terdiri dari empat dan masing-masing kiri kanan dua pasang taring. 3). Mulut dibuat terbuka lebar, seperti singa yang lagi mengaum dan berkumis tebal hitam, seperti hutan yang lebat. 4). Hidung dibuat besar seperti goa yang lebar atau seperti pusaran air atau angin. 5). Mata melotot seperti mata udang. 6). Alis dan rambut dibuat seperti api yang membara membakar hutan 7). Kepala dibuat Sembilan sebagai kekuatan arah mata angin. 8). Tangan dibuat berjumlah delapan, dan masing-masing memegang senjata symbol kekuatan alam. 9). Perut dibuat gendut dan kaki besar dengan berdiri kokoh, atribut dan ornament menggunakan panca maha bhuta yaitu Patra punggel.

Patra punggel, menurut Gelebet, I Nyoman, dkk, mengatakan bahwa Patra samblung adalah tanaman yang menjalar dengan daun-daun lebar, bagian ujungnya berisi buah yang belum matang atau bunga yang belum mekar. Bentuk ini menjadi inspirasi dalam berkarya motif *patra samblung* (Gelebet, I Nyoman, dkk, 1981-1982: 335).

*Patra punggel* adalah patra yang terdiri dari beberapa hasil olahan dari beberapa bentuk *keketusan*. *Patra punggel* merupakan bentuk *patra* yang diterima secara turun-temuran, dari peninggalan majapahit, yang banyak dipahatkan pada bangunan candi yang berada di Pulau Jawa, akhir. Terjadinya perebutan kekuasaan Pulau Jawa, maka masyarakat yang mengungsi ke Bali, membawa ornament *patra punggel*, diolah lagi menjadi patra punggel gaya Bali.

Bentuk dari *patra punggel* ini, sangat unik dan indah, dimana dalam satu *patra penggel* terdiri dari beberapa naman *keketusan*, diantaranya ada namanya 1. *util* yang mengambil bentuk pohon pakis muda yang masih muda. 2. *Kuping guling*, mengambil bentuk dari telinga babi yang sudah terbakar. 3. *Batu poh* adalah bentuk yang diambil dari biji mangga, yang bentuknya melengkung. 4. *Ampas* tangka adalah bentuk dari daun atau ampas tangka yang tidak dapat dimakan, biasanya akan membungkus dari daging nangka. 5. *Pepusuhan* dan ikut celedu adalah cikal bakal dari patra punggel yang sudah mekar. Kelima bentuk ini dirangkai menjadi patra punggel, yang selalu mendominasi dari ornament pada *bangunan bade*.





### 3.3. Tujuan Fungsi Tokoh Wayang Bhutasu

Bhagawad Gita telah menjelaskan bahwa Tuhan Yang Maha Esa adalah ber-wujud bentuk dari alam semesta, yang mempunyai kekuatan energy dan magic yang sangat kuat dan maha dasyat. Kekuatan-kekuatan alam semesta inilah yang memberikan kehidupan.

Tujuannya, supaya manusia mahluk ciptaan Tuhan yang paling tinggi derajatnya, bisa memberikan kasih sayang dan kemakmuran bagi mahluk yang lainnya. Tuhan telah bersabda dalam catatan kitab-kitab suci, bahwa dengan memelihara alam beserta isinya, manusia sudah menyayangi Tuhan, dan imbalannya Tuhan memberikan kasih sayang dan kebahagiaan lahir bathin.

Fungsinya para tokoh agama seniman mewujudkan symbol-simbol alam dalam bentuk bhutasu, supaya selalu ingat dan menjaga alam semesta ini tetap baik dan rukun dalam menjalankan kehidupan di alam semesta ini.

### 3.4. Simbol Makna Tokoh wayang Bhutasu

Simbol makna yang ada pada tokoh wayang Bhutasu adalah intisari dari ajaran kebajikan, kasih sayang, kebahagiaan lahir batin, baik dalam bhuana alit (diri masing-masing mahluk hidup), maupun dalam bhuana agung (alam semesta beserta isinya), dan belajar ikhlas.

## **BAB IV**

### **PROSES BENTUK BHUTASIU DIATAS DAUN LONTAR**

#### **4.1. Seketsa Tokoh Wayang Bhutasiu diatas daun lontar**

Bentuk wayang Bhutasiu adalah tokoh wayang yang rumit dan perlu dipahami bentuk isi dan atribut harus haval, jika tidak bentuknya akan tidak maksimal. Tentukan dulu bentuk atau posisi global secara keseluruhan sebelum bentuk global didetailkan. Jika bentuk sudah sesuai dengan keinginan, perhatikan komposisinya, secara benar dan tepat, proporsi harulah menjadi perhatian, jika tidak apa yang diharapkan akan gagal. Jika bentuk, komposisi dan proporsi sudah sesuai dengan kehendak, lanjutkan ke perspektif, untuk menentukan jauh dekat objek, dengan Perspektif objek bisa diatur sesuai dengan keinginan.

Warna nantinya akan dibahas lebih lanjut setelah diwarnai, Keseimbangan sangat dibutuhkan dalam membuat wayang Bhutasiu, supaya tidak berat sebelah, ini dapat diperhatikan dari cara menempatkan objeknya, sehingga simetris. Ruang sangat dibutuhkan dengan memperhatikan gerak gaya yang ditampilkan, sehingga bermain ruang kosong dan ruang yang penuh akan menjadi perpek dan manis.

Tekstur merupakan nilai raba dari sebuah benda atau objek yang dibuat, tekstur akan lebih menarik bila ditampilkan dengan karakter bendanya, sehingga ada keinginan untuk memegangnya. Titik Focus harus sudah diperlihatkan dalam seketsa, karena akan menjadi panutan seterusnya sampai karya itu jadi, titik focus memberikan kekeluasaan untuk menjadi senter point dari objek yang dibuat, sehingga bentuk karya akan memperlihatkan keindahannya.

Keharmonisan merupakan akhir dari penyaruan unsur-unsur seni rupa dimana tahapan ini memberi koreksi untuk melihat kembali apa unsur yang dilalui sudah benar, atau ada yang kelewati, sehingga karya yang dihasilkan akan lebih baik dan indah, dalam tatanan proses berkarya yang benar.

Gambar 44, dibawah ini akan memberikan banyangan, seberapa persen unsur-unsur seni rupa yang telah dilalui dalam berkarya seni dalam bentuk wayang Bhutasiu.



### 3.3.Kontur Tokoh Wayang Bhutasu diatas daun lontar

Seketsa awal merupakan bentuk global dari gambaran yang ingin dibuat, sehingga diperlukan imajinasi yang dituang melalui goresan, guratan dari pensil, yang memberikan hayalan yang jelas dari pikiran, sehingga bentuk yang dibuat menjadi nyata, tidak sekedar hayalan belaka. Proses selanjutnya adalah mempertegas goresan yang sudah dibentuk oleh pensil, disini biasanya ada beberapa bentuk, yang mengalami perubahan, sesuai dengan hayalan yang belum terpenuhi, sehingga perubahan bisa dilakukan saat mengkontur objek yang dibuat.

Proses kontur ini, akan memberikan bentuk global secara keseluruhan karya yang dibuat, diharapkan proses kontur jangan sampai ada yang salah, karena akan merusak ide kreatif yang ingin dibuat. Proses kontur yang benar akan memberikan bentuk yang indah, sehingga memudahkan dalam penerapan proses berikutnya. Gambar:A.7, akan memberikan gambaran yang jelas, tentang bentuk atau teknik kontur yang benar, sehingga menghasilkan karya yang estetik.





Teknik kontur

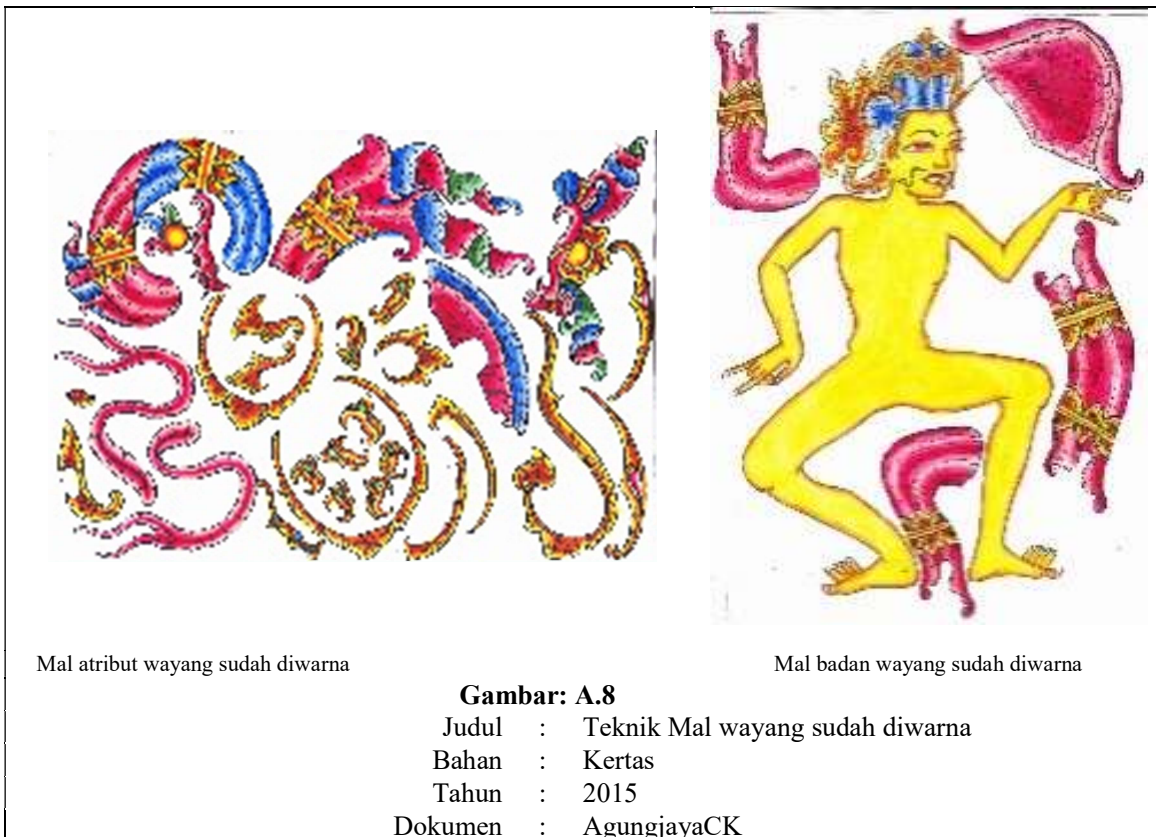
**Gambar: A.7**

Judul : Teknik Kontur Bhutasius  
 Bahan : Daun Lontar  
 Tahun : 2015  
 Dokumen : AgungjayaCK

### 3.4. Mal Tokoh Wayang Bhutasius diatas daun lontar

Menciptakan sebuah karya yang bagus, dengan menggunakan media daun lontar, perlu menggunakan potongan-potongan bentuk yang sesuai dengan objek yang dibuat, proses seperti ini dinamakannya membuat mal. Mal ini sangat membantu dalam mengkonstruksi kembali karya yang sebelumnya datar, akan menjadi lebih memiliki dimensi.

Bentuk yang sudah dikontur, lalu dipotong-potong sesuai dengan bentuk yang diinginkan, dilanjutkan dengan menempel daun lontar dari semua mal yang sudah dipotong, dan memotong lagi daun lontar dengan mengikuti benyik mal, semua dilakukan dengan teratur, sehingga tahap berikutnya bisa dilakukan merakit kembali dari awal bentuk mal yang sudah ditempel daun lontar, secara proporsional, dari bentuk badan, atribut, kain dan seterusnya. Mal dalam tahapan ini bisa diwarnai dahulu atau nanti setelah disusun baru diwarnai, itu bisa saja, sesuai dengan keinginan, untuk menghasilkan karya yang estetik. Gambar: A.8, memberikan bentuk mal yang sudah diwarnai, sehingga siap dirakit secara proporsional.



### 3.5.Merakit atau kolase Tokoh Wayang Bhutasu diatas daun lontar

Teknik merakit adalah sebuah teknik yang sering dilakukan oleh seniman dalam membuat bentuk karya yang indah, juga disebut dengan kolase, atau teknik temple menempel. Teknik ini perlu ketrampilan yang khusus, sehingga apa saja yang dipotong tidak ada yang salah. Proses ini akan berhasil bila terus dilakukan dengan secara trampil, Potongan-potongan ini dirakit dan disusun lagi secara propisional, sehingga karya yang sebelumnya berupa gambar saja, akan menjadi bentuknya yang berdimensi, sehingga ada keunikan tersendiri dari teknik merakit/kolase ini. Teknik merakit/kolase ini memberikan pembelajaran secara berulang-ulangan untuk memahami bentuk atau karakter dari tokoh yang diciptakan, sehingga menjadi skel, yang dipahami oleh senimannya sendiri. Gambar A.9, merakit atau kolase akan ditampilkan dibawah ini, sehingga bentuk-bentuk yang sudah dipotong-potong dan dirakit menjadi sebuah karya yang berdimensi.



Memotong Mal wayang



Beberapa hasil potongan wayang



Potongal yang sudah dirakit

**Gambar: A.9**

Judul : Memotong dan merakit wayang  
 Bahan : Kertas dan daun lontar  
 Tahun : 2015  
 Dokumen : AgungjayaCK

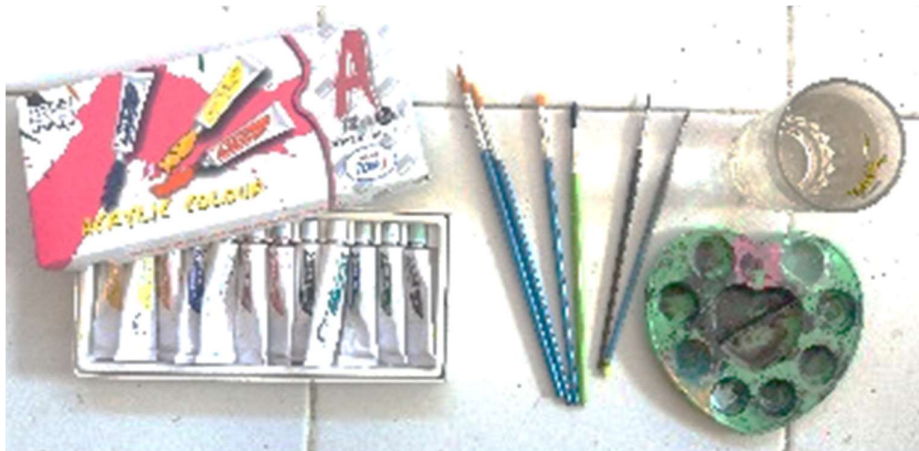


## BAB V

### TEKNIK PENERAPAN WARNA AKRILIK DAN WARNA KUTEK PADA WAYANG BHUTASIU DITERAPKAN DIATAS DAUN LONTAR

#### 5.1. Bentuk warna akrilik yang diterapkan diatas daun lontar

Awal proses yang dilakukan diatas adalah teknik warna yang sudah diterapkan pada potongan-potongan, sehingga merakitnya lebih cepat dan mudah. Pada karya wayang Bhutasiou yang diciptakan, menggunakan teknik temple yang daun lontarnya belum diwarnai, sehingga agak merepotkan, tapi ini sebuah pembelajaran, perlu dilakukam untuk memahami teknik-teknik yang telah dikuasai sebelumnya. Proses pewarnaan akrilik dibutuhkan bahan diantaranya, cat akrilik, kuas, palet dan air. Bahan ini harus ada untuk memudahkan dalam penerapan warna nantinya. Gambar A.10. bahan dan alat yang digunakan harus dudah dipersipkan untuk memudahkan dalam pewarnaan.



Cat warna Akrilik, kuas, palet dan air

**Gambar: A.6**

Judul	: Cat Akrilik
Bahant	: Peralatan cat Akrilik
Tahun	: 2015
Dokumen	: AgungjayaCK

#### 5.1.1. Teknik warna akrilik diatas daun lontar

Teknik pewarnaan dengan akrilik itu sangat mudah, yang penting dipahami teknik penenerapannya. Teknik penerapan diatas daun lontar, diperlukan eksperimen terlebih dahulu, untuk memahami apakah warna mau merekat diatas daun lontar atau tidak, hal ini perlu diuji coba, bila sudah berhasil baru diterapkan diatas daun lontar. Daun lontar pada umumnya, pada bagian atasnya mengandung minyak, sehingga warna yang diterapkan tidak

mau menempel dengan sempurna, daun lontar sebelumnya harus dicuci dulu dan dibersihkan dari minyak dan kotoran, kemudian dijemur dan dikeringkan.

Teknik yang digunakan dalam mewarnai daun lontar adalah teknik sigar warna, dimana warna yang diterapkan warna yang muda, kemudian warna yang lebih tua dan warna tua dan seterusnya, sesuai dengan keinginan. Proses ini dilakukan disemua bentuk yang sudah ditempel. Jika warna tidak mau menempel, perlu ditumpik kembali, bisa berulang-ulang sampai benar-benar menempel, baru dilanjutkan penerapan warna berikutnya. Gambar A.11. teknik yang digunakan adalah teknik sigar warna yang diterapkan pada kertas, tapi tekniknya hampi sama hanya beda bahan/medianya saja.



### 5.1.2. Fungsi warna akrilik diatas daun lontar

Warna akrilik digunakan untuk memudahkan dalam penutupan pori-pori daun lontar, tapi karakter tekstur daun lontar akan masih bisa dilihat, sebagai keunikan dalam menciptakan karya wayang Bhutasou diatas daun lontar.

Daun lontar adalah daun yang sangat rapuh bila tidak diawetkan, supaya tidak mudah dimakan layap atau jamur, maka dilakukan pewarnaan, dengan penutupan dengan warna akrilik diharapkan, karya yang dibuat tidak mudah rusak, sehingga karya bisa tetap dinikmati.

### 5.1.3. Makna warna akrilik diatas daun lontar

Warna akrilik adalah warna pabrik yang sifatnya mudah diolah dan diterapkan pada media apapun. Karakter warna akrilik sangat tegas dan jelas, sehingga bila dilakukan dengan



teknik apapun warna akrilik masih bisa dipakai, karena mengandung lem atau perekat warna, yang tidak mudah untuk dilepaskan. Warna akrilik tahan terhadap cuaca, selain itu warna yang diterapkan sangat cerah dan memberikan efek dan karakter yang kuat sesuai dengan bentuk karya atau objek yang dibuat. Warna akrilik sangat fleksibel dan mudah digabungkan dengan warna yang lain, Proses pembentukan wayang Bhutasiu, warna akrilik dipadukan dengan warna kutek, yang biasa digunakan untuk menghias kuku jari jemari.

#### 5.4. Bentuk warna kutek yang diterapkan diatas daun lontar

Warna kutek adalah warna yang mudah kering dan lengket, sehingga cukup baikm digunakan untuk jari jemari, sehingga bila kena air, minyak, sabun, tidak akan terkelupas atau lepas dari jari jemari. Warna kutek terdiri dari berbagai warna dan warnanya cerah-cerah, hal ini sangat baik untuk memberikan teknik titik fokus dalam menyelesaikan karya.

Warna kutek bila di eksperimenkan akan menghasilkan bentuk-bentuk warna yang baru, bahkan bentuk ornament yang indah bisa dibuatnya, hal ini sangat menarik untuk diterapkan pada karya wayang Bhutasiu diatas daun lontar. Seniman yang mencoba untuk penerapan warna kutek harus lebih sering latihan dalam menggunakannya, sehingga akan lebih baik hasil yang didapat. Gambar:A.12. bentuk warna kutek dan teknik warna kutek yang bisa dibuat diatas kuku jari-jemari.



#### 5.5. Nyawi Pada Bentuk Wayang Bhutasiu Diterapkan Ditas Daun Lontar

Pewarnaan harus sudah selesai, sehingga bisa dilanjutkan dengan teknik nyawi. Nyawi adalah teknik yang diberikan pada tahap akhir dari karya cipta bentuk wayang Bhutasiu, Nyawi adalah memberi sentuhan akhir dari penyelesaian sebuah karya

tradisi. Nyawi identic dengan merapikan atau memperbaiki bentuk secara global dan pewarnaan yang kurang sempurna, dengan nyawi akan menutupi bentuk yang kurang tadi, bahkan memberikan keindahan atau melenturkan bagian yang kaku, dan menyempurnakan dari segi unsur seni rupa memberi keharmonisan dalam sebuah karya. Kemampuan seniman dalam memberi nyawi, dengan mempertimbangan , bentuk, komposisi, proporsi, perpsektif, waran, ruang, tekstur, keseimbangan, titik fokus dan keharminisan, ini menjadi satu kesatuan dan menghasilkan karya cipta yang estetik dan kreatif. Gambar:A.13, beberapa teknik nyawi yang diterapkan pada media kertas dan kulit dibawah ini.



### 5.5.1. Fungsi Nyawi Pada Bentuk Wayang Bhutasu Diterapkan Diatas Daun

#### Lontar

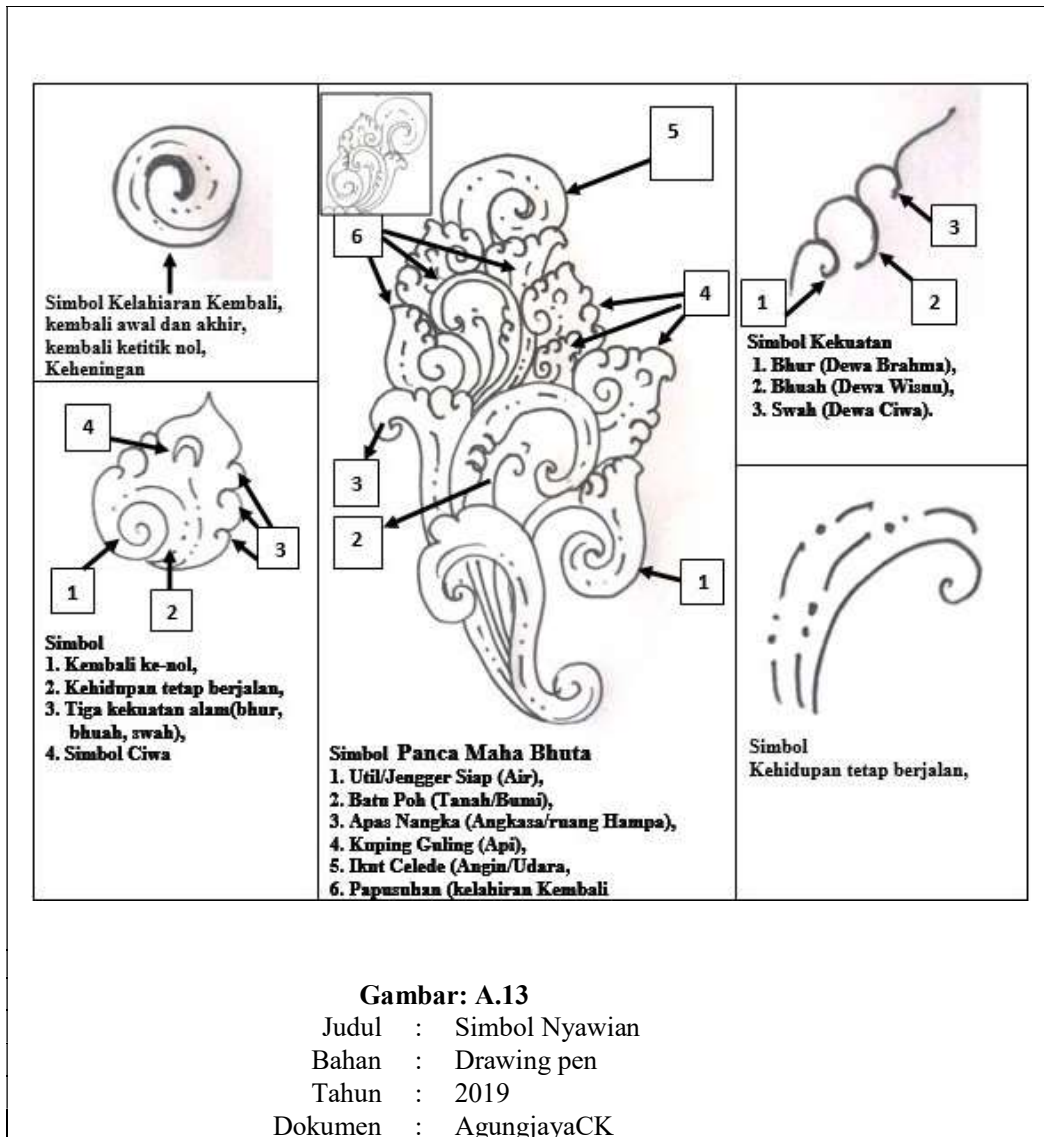
Fungsi nyawi adalah memberikan sentuhan-sentuhan akhir, pada bentuk wayang Bhutasu, dan mempertegas garis atau menutupi warna yang meleber, sehingga bentuk secara keseluruhannya menjadi estetik. Nyawi bisa sebagai kunci untuk membangkitkan aura mistik dalam karya tersebut, selain itu nyawi memberi sentuhan yang halus dari dalam diri senimannya, dan memberi karakter dan tekstur bagi yang melihat karya tersebut.

Nyawi memberikan ketertarikan bagi konsumen untuk memiliki karya tersebut, umumnya seniman akan merasa bangga, bila ada yang berminat untuk mengoleksi karyanya, bahkan terkadang nyawi memberikan jiwa atau taksu pada karya tersebut, oleh senimannya, sehingga memberikan kepuasan pada seniman dan konsumen dalam menikmati karya tersebut.

### 5.5.2. Makna Nyawi Pada Bentuk Wayang Bhutasu Diterapkan Diatas Daun

## Lontar

Proses nyawi melibatkan pula faktor-faktor agama, dimana ajaran agama yang secara nyata, susah dipahami, maka dalam bentuk nyawi bisa dimasukkan, unsur agama yang pada akhirnya memberikan kekuatan pada karya tersebut. Adapun faktor itu adalah seperti pemahaman terhadap adanya symbol Tuhan dalam penerapannya nyawi pada karya bentuk wayang Bhutasuu, bukan pada karya ini saja, disegala bidang yang ada hubungannya dengan karya tradisional Bali, symbol ini selalu dipakai sebagai taksunya karya cipta seniman Bali.



Proses yang begitu panjang untuk mendapatkan bentuk karya wayang Bhutasuu, pemahaman adalah yang utama dalam menggambarkan bentuk Tuhan Yang Maha Esa, Bentuk lain dari Tuhan, begitu banyak model dan bentuknya, disini pemahaman hanya sebatas, keinginan untuk menciptakan karya, yang nantinya bisa dipakai pembelajaran, teknik



karakter, penggabungan unsur-unsur seni rupa dalam berkarya cipta seni rupa, sehingga menghasilkan karya yang mengandung kekuatan atau taksu/greget, ingin menikmati bentuk-bentuk dan goresan-goresan yang megitu indah, yang ditampilkan oleh seniman dalam berkaryanya. Gambar A.14, penampilan karya bentuk wayang Bhutasiu, telah selesai dikerjakan dengan menggunakan media bahan daun lontar, mampu menghasilkan karya yang berkualitas, dengan pertimbangan unsur-unsur seni rupa dan dikombinasi dengan sejarah, pengalaman, eksperimen, akan menghasilkan karya yang indah sesuai dengan prinsip-prinsip estetika, semiotika, sebagai bentuk kemampuan skil, gaya dari seniman, yang tetap berkarya untuk perkembangan seni rupa dewasa ini.



Penggunaan bahan daun lontar pada kepala, badan dan kaki



Penggunaan Bahan Daun Lontar pada Bentuk wayang Bhutasiu

**Gambar: A.14**

Judul : Penggunaan Bahan Daun Lontar pada Keseluruhan Bhutasiu  
 Bahan : Daun lontar, cat akrilik dan cat kutek  
 Tahun : 2015  
 Dokumen : AgungjayaCK

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN    SARAN-SARAN**

#### **Kesimpulan**

Ide konsep berkarya, haruslah dituangkan kedalam bentuk skrip karya cipta, hal ini sangat penting, untuk menjawab apa yang sudah seniman lakukan dalam berkarya. Hasilbuah pikiran yang biasanya hanya ada dalam pikiran, yang biasanya dituangkan dalam karya cipta, sekarang harus ada tulisan yang mendukung karya tersebut, sehingga apa yang belum disampaikan dalam karya cipta akan terjawab dalam karya tulis, sehingga pemahaman Antara seniman dan komsumen/penikmat seni yang awam, akan tersambungkan dan tidak terjadi lagi mis komunikasi dalam berkarya.

Bentuk-bentuk yang ingin ditampilkan dalam berkarya dicipta harus diungkapkan secara gambalang dan tidak ada yang ditutup-tutupi, sehingga Antara seniman dan konsumen tidak terjadi mis informasi dalam penciptaan karya seni. Perlu juga pengalaman-pengalaman yang pernah dialami oleh seniman dituangkan dalam tulisan, tujuannya untuk menyatukan persepsi dan kerenggangan dalam memahami sebuah karya cipta seniman.

Proses berkarya perlu dijelaskan secara detail, untuk mendapatkan pemahaman dan keindahan dalam proses berkarya. Antara bentuk, fungsi dan makna yang ada dalam karya cipta, dijelaskan secara gamblang, sehingga prediksi, penafsiran yang keliru dan pengamatan, penikmat dan komsumen yang awam tentang seni rupa menjadi paham, hal ini akan memberi peluang untuk membuka pasar dalam menjual karya dikalangan konsumen yang beragam.

#### **Saran-Saran**

Seniman dalam berkarya seni, dan melakukan pameran kepada public umum, harus berani menerima kritisan saran untuk kemajuan karyanya, jika tidak ada yang mengkritik, seniman harus berani bertanya kepada komsumen apa yang kurang dan kelebihannya yang dibuatnya.

Konsumen harus berani menanyakan apa konsep karya yang telah diciptakan oleh seniman, sehingga tidak ada lagi keluhan, tidak paham dengan karya seni rupa, atau menafsirkan yang berbeda dengan seniman, sehingga menjadi miskomunikasi dalam penafsiran karya cipta seni rupa.

Seniman, penikmat seni, konsumen umum, marilah saling terbuka dalam menyikapi karya cipta seni rupa, baik secara lisan , tulisan, konsep, ide gagasan, saling memberi masukan untuk membangkitkan atmosfir seni rupa khususnya di Bali, sehingga menjadi sebuah pengalaman keindahan estetik kreatif dan inovatif, dalam menyikapi karya seni dan konsumen seni, dalam panggung seni budaya yang adi hujung.

## CURICULUM VITAE

1. IDENTITAS DIRI	
<b>Nama</b>	: I Gusti Ngurah Agung Jaya CK.,SSN.,M.Si
<b>NIP / NIDN</b>	: 196805161998021001 / 0016056808
<b>Tempat dan Tanggal Lahir</b>	: Denpasar, 16Mei 1968
<b>Jenis Kelamin</b>	: Laki-laki
<b>Status Perkawinan</b>	: Kawin
<b>Agama</b>	: Hindu
<b>Pangkat / Golongan</b>	: Pembina, IV/a
<b>Jabatan Akademik</b>	: Lektor Kepala
<b>Bidang Ilmu</b>	: Kriya Kayu-(692)
<b>Unit Kerja</b>	: Institut Seni Indonesia Denpasar (002007)
<b>Alamat Rumah</b>	: Jalan Angantaka Kutri, Desa Angantaka Abiansema Badung Bali
<b>Telp. Rumah</b>	: -
<b>Hp</b>	: 08179747809
<b>Eimail</b>	: <a href="mailto:agungjayack@isi-dps.ac.id">agungjayack@isi-dps.ac.id</a> = <a href="mailto:gungjayack@gmail.com">gungjayack@gmail.com</a>

2. RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI			
Tahun Lulus	Program Pendidikan (Diploma, Sarjana, Magister, Spesialis dan Doctor	Perguruan Tinggi	Jurusan / Program Studi
1982	SD	SD, No3 Negeri	-
1985	SLTP	Sekolah Teknik Ukir	Ukir Kayu
1989	SLTA	SMSR Negeri	Lukis Modern
1995	Sarjana	STSI Denpasar	Kriya Kayu
2011	Pasca Sarjana	Pascasarjana UNUD	Kajian Budaya/Estetika

3. PELATIHAN PROFESIONAL			
Tahun	Jenis Pelatihan (Dalam / Luar Negeri)	Penyelenggara	Jangka Waktu
2013	Pelatihan Penulisan Proposal Pengabdian kepada Masyarakat	LP2M ISI Dps	20 jam
2013	Pelatihan Penulisan Proposal Penelitian	LP2M ISI Dps	10 jam

4. PENGALAMAN PENELITIAN				
Tahun	Judul Penelitian	Ketua / Anggota TIM	Sumber Dana	Besar Dana
2009	Dinamika Perkembangan Seni Kerajinan di Pengosekan Gianyar, Bali	Ketua	DIPA	Rp.10 Juta

5. KARYA ILMIAH		
A. BUKU / BAB BUKU / JURNAL		
Tahun	Judul	Penerbit Jurnal
2005	Penggunaan Alat dan Bahan Warna Modern ( Halaman 102-110,	Rupa Jurnal Ilmiah Seni

	<b>Vol 4 No 1 September</b>	<b>Rupa</b>
2012	<b>Komodifikasi Bentuk <i>Pepalihan</i> dan Ragam Hias <i>Wadah</i> Karya Ida Bagus Nyoman Parta Di Desa Angantaka Kabupaten Badung.</b>	Mudra Jurnal Seni Budaya
2012	<b>Dominasi Ornamen Patra Punggel pada Bangunan Wadah/Bade</b>	Nomer 18 Prabangkara Jurnal Seni Rupa dan Desain Volume15th2012
	Wayang 1-2 (Hasil Penelitian Dijadikan Buku, Bertujuan Untuk Mempermudah Belajar Menggambar Wayang Bali. Bagi Mahasiswa Fsrdsi Dps Dan Masyarakat Umum Bagi Yang Berminat) 2012	UPT Pustaka bagian publikasi ilmiah Repository ISI Dps
2013	<b>2013 SILABUS, SAP, MENGGAMBAR WAYANG I</b>	UPT Pustaka bagian publikasi ilmiah Repository ISI Dps
	<b>2013 SILABUS, SAP, MENGGAMBAR WAYANG II</b>	
2014	Bangunan wadah sebuah karya seni. Nop 2014	UPT Pustaka bagian publikasi ilmiah Repository ISI Dps
	Struktur Ornamen Pada Bagunan Wadah Dan Bangunan Tradisional Bali. Nop 2014	
2015	Bentuk Ornamen Yang Berada Di Jalan Menuju Smk 1,2,3 Batubulan	
	Pepalihan Dan Ragam Hias Pada Wadah Penerapan Lontar Yama Tattwa Menggambar Wayang Bali (Sebuah Teknik Mempermudah Belajar Menggambar Wayang Bali)	
2016	Cetak Beton Produksi Gaya Patung I Wayan Tapak Mariyasa	UPT Pustaka bagian publikasi ilmiah Repository ISI Dps
	Style Ornamen Majapahit Di Bali 20mei2016	
	Artikel Dominasi Patra Punggel Pada Bangunan Wadah 20juni2016	
	Bentuk <i>Pepalihan</i> Sistem Kontruksi Pada Bangunan Bade Sebagai Sarana Upacara Ngaben Di Badung.16 des2016	
2017	Pembelajaran Format Data Kualitatif Pemetaan Seni Rupa Dan Desain Di Kelurahan Bebalang, Di Kelurahan Cempaga, Di Wilayah Kabupaten Bangli.	UPT Pustaka bagian publikasi ilmiah Repository ISI Dps
	Prangkat Pembelajaran Mata Kuliah Seni Lukis Bali Klasik Rps, Sap, Kontrak Perkuliahan Dan Evaluasi Pembelajaran	
	Konsep Ide Dalam Menghasilkan Pembelajaran Cara Penulisan Karya Tugas Akhir Ilmiah S1	
	Pembelajaran Format Data Kualitatif Pemetaan Seni Rupa Dan Desain Di Kelurahan Bebalang, Di Kelurahan Cempaga, Di Wilayah Kabupaten Bangli.	
	Prangkat Pembelajaran Mata Kuliah Seni Lukis Bali Klasik Rps, Sap, Kontrak Perkuliahan Dan Evaluasi Pembelajaran	
	Unsur-Unsur Seni Rupa (Sebagai Pembelajaran Dasar Utama Dalam Berkarya Seni Dan Penilaian Karya Seni Rupa) 2017	
	Bentuk <i>Pepalihan</i> Sebagai Dasar Penempatan Ornament Pada Bangunan Wadah	
2018	Ornamen Bali Di Terapkan Pada Bangunan Candi Kurung Di Banjar Kanginan Sempidi Kabupaten Badung. 17 Mei 2018.	UPT Pustaka bagian publikasi ilmiah Repository ISI Dps
	Perkenalan Produk Kriya Seni Di Masyarakat "Melali Sambil Melajah". 07 Mei 2018	
	BUKU AJAR Ornamen Nusantara. 23 Mei 2018	
	Buku Ajar Ornamen Bali Prangkat Pembelajaran Mata Kuliah Ornamen Bali Rps, Sap, Kontrak Perkuliahan Dan Evaluasi Pembelajaran	
	Research Teknik Ngabur Pada Karya Seni Rupa Bali 15 Juli 2018	
2019	Artikel Pembelajaran Mata Kuliah Tinjauan Produk Kriya, Dosen Pengampu I Gusti Ngurah Agung Jaya Ck. Bersama Mahasiswa Program Studi Kriya Seni Angkatan 2016 Fsrdsi Dps	UPT Pustaka bagian publikasi ilmiah Repository ISI Dps
	Seni Lukis Bali Kamasan Style I Nyoman Mandra Mata Kuliah Kerja Praktek, Srd 401 Oleh: I Komang Sadhu Kemara, Nim: 201507017. Dr. I Nyoman Suardina., S.Sn, M.Sn. I Gusti Ngurah Agung Jaya Ck., S.Sn, M.Sn.	

## B. MAKALAH / POSTER

Tahun	Judul	Penyelenggara
-------	-------	---------------

## C. PENYUNTING / EDITOR / REVIEWER / RESENSI

Tahun	Judul	Penerbit / Jurnal
-------	-------	-------------------

## 6. KONFERENSI / SEMINAR / LOKAKARYA / SIMPOSIUM

Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara	Peranan sebagai
-------	----------------	---------------	-----------------

			Panitia / Peserta / Pembicara
2011	Lokakarya Implementasi karakter bangsa	ISI Dps	Peserta
	Seminar Reinterpretasi Local genius dalam Perkembangan Seni Rupa dan Desain Mutahir	ISI Dps	Peserta
	Seminar hasil-Hasil penelitian	ISI Dps	Peserta
2012	Simpasium Pasemuan Budaya dalam rangka Persiapan World Culture For Development Forum (WCF)	Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia	Peserta
	Seminar Kriya seni	Program Studi Kriya Seni	Peserta
2013	Seminar ISI Dps sebagai Pusat Unggulan	ISI Dps	Peserta
	Seminar pemetaan Kesenian Indonesia	FSRD ISI Dps	Peserta
2016	Lokakarya Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembeajaran ISI Dps		Peserta
	Seminar Nasinonal "Seni rupa Nusantara berbasis keunggulan Indonesia"		
2017	Workshop strategi memenangkan Hibah Penelitian dan teknik penulisan Proposal penelitian Genap 2017		
	Seminar Change; perspektif baru kajian dan penciptaan seni murni FSRD ISI Dps Genap 2017		
	Semiloka strategi pembelajaran inovatif bagi dosen ISI Denpasar Genap 2017		
	Pendampingan penulisan proposal penelitian tahun 2017 Genap		
	Senimar Nasional Berjudul Seni Rupa dan Desain Penanda Sejarah Kebangsaan Gedung Citte Klagen ISI Dps Genap 2017		
	Pelatihan penulisan proposal program kreativitas mahasiswa karya tulis ilmiah dan program kreativitas mahasiswa 5 bidang genap 2017		
2018	Seminar Menejemen Seni 2018		
	Seminar hasil penelitian dan pengabdian masyarakat LP2MPP ISI Dps 2018		
	Workshop dan talkshow di plaza renon dalam rangka pameran tugas akhir 2018		
	Senimar Nasional, Pemajuan seni untuk membangun kebudayaan dan peradaban yang berkepribadian, tempat Citta Kelangan LT2 ISI Dps, 4 September 2018		
	Workshop model pembelajaran (P3AI) LP2MPP ISI Dps, Citta Kelangen LT2, 5-6 September 2018		
	Seminar Nasional Kepermudaan, Today Is The Day, tempat di UNUD Jimbaran, 9 September 2018		
	Senimar dan Loka karya, pengembangan etika mahasiswa yang kreatif dan dinamis, tempat di Citta kelangan ISI Dps, 18 Semtemper 2018		
	Seminar Sehari Nasional, BISM a BECRAFT, tempat di Trans Resort Bali Semunyak, 18 Oktober 2018		
	Senimar Internasional, S3, Kreatifitas of apreciation, tempat di Citta Kelangen LT2 ISI Dps 23 Oktober 2018		
	Seminar Nasional, From Zero to Hero, tempat di GBI Rock lembah pujian Denpasar, 10 november 2018		
2019	Lokakarya sebagai peserta, tema: Drama pendidikan, konsep, metode dan model pembelajaran drama pendidikan sebagai transfer pengetahuan dan ketrampilan. 2019		
	Seminar Nasional Hari Warisan Dunia 2019, tema subak sebagai warisan budaya dunia		
	Seminar/diskusi sebagai moderator, tema menelisik jejak karya kriya di Bali Utara		
	Seminar/diskusi dengan tema Produk Industri Kreatif sebagai Penunjang Pariwisata		
	Workshop Internasional sebagai peserta, tema, Motif Batik Modern oleh: Sona Stastna dari Republik Ceko. 2019		
	Workshop Internasional sebagai Panitia, tema, Motif Batik Modern oleh: Sona Stastna dari Republik Ceko. Genap 2019		

	Seminar /diskusi sebagai TIM panitia dengan tema, Tantangan dan Harapan Kriya Kedepan, genap2019		
	Seminar/diskusi sebagai peserta dengan tema, Tantangan dan Harapan Kriya Kedepan, genap2019		
	Seminar Nasional sebagai peserta, tema, Teknik Informatika 2019, judul: To Be Young Entrepreneur with think, tactic and technology		

<b>7. KEGIATAN PROFESIONAL / PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT</b>			
<b>Tahun</b>	<b>Jenis / Nama Kegiatan</b>	<b>Tempat</b>	
2011	Rekontruksi Kesenian Leko	Desa Pekraman Tinungan Desa Apuan, Tabanan	
2012	Pameran Inovasi Produk Kriya Menuju Industri Kreatif	Museum Bali	
	Panitia Studi Ekskursi ke Yogyakarta	P4TH Yogyakarta	
2013	Pelatihan Guru SMA/SMK Teori dan Teknik Bidang kekriyaan	ISI Dps	
	Pameran Inovasi Produk Kriya dan Fashion Menuju Industri Krestif	Galery Monkey Forest Ubud	
	Pameran Pembangunan	Taman Budaya	
2014	Pelatihan Guru SMA/SMK Teori dan Teknik Bidang kekriyaan	ISI Dps	
	Pelaksanaan UN di Tingkat SMA/SMK	Tegalalang Gianyar	
2016	Juri Lomba Ogoh-Ogoh di Kecamatan Jimbaran Kabupaten Badung	Lurah Jimbaran	
	Pesona Budaya Bali, Gelar Seni Akhir Pekan 2016	Art Centre	
	Pemberdayaan Pelatihan dan pengembangan belajar menggambar wayang di sd 2 Angantaka 2016		
	Panitia/Anggota Peserta Pameran Kriya " Kreative#2 di Museum Pendet		
2017	Pengabdian masyarakat sebagai seksi dokumentasi pada upacara hari Saraswati di SDn NO 2 Anganataka		
	Panitia seksi dokumentasi pada workshop mengukir tempurung kelapa di museum pendet Genap 2017		
	Anggota seksi Dokumentasi dalam Panitia Pelaksanan Akriditasi Program Studi Kriya Seni Genap 2017		
	Pelatihan menggambar wayang Bali di SDN 2 Singapadu Tengah Gianyar Genap 2017		
	Pelayanan kepada masyarakat sebagai pengawas ujian tulis SBMPTN Genap 2017		
	Pelayanan kepada masyarakat sebagai Juri Ogoh Ogoh pada hari Nyepi tahunCaka 1939 Genap 2017		
2018	Melakukan kegiatan rekontruksi lukisan wayang Kopang di Kerambitan Kab Tabanan 2018		
	Panitia Mural lukis wayang dalam Bali Art Selection 2018		
	Melaksanakan Pelatihan/Pemberdayaan menggambar wayang Bali 18		
	Melaksanakan tugas sebagai Tim Juri Ogoh-Ogoh Tahun Caka 1940.18		
	Anggota Panitia Tetap, Satuan Penjaminan Mutu Tingkat Jurusan/Program Studi Kriya Seni ISI Dps 18		
	Tim Pembuatan anggaran FRSD ISI Denpasar tahun 2019....2018		
	TIM Pembuat Naskah dan Pemeriksa, Penguji, Pengawas Ujian Seleksi Mahasiswa Baru jalur Mandiri ISI Denpasar Tahun 2018.		
2019	Panitia TIM Juri parade ogoh-ogoh, hari raya Nyepi tahun caka 1941, Desa Dauh Puri Kauh Denpasar Bali, 2019		
	Instruktur pelatihan Desain Produk Kriya kepada penyandang disabilitas di Propinsi Bali, Yayasan Bunga Bali, 2019		
	Pelatihan arahan tata cara mendekorasi/menghias bangunan Pura, di Pura Dalam Tarukan Desa Pejeng Kab Gianyar 2019		
	Panitai Pelaksana Entry Data dan Analisa Data Monev		
	TIM Jaga Pameran pasif, dalam rangka Pameran kerajinan Pesta Kesenian Bali ke XLI tahun2019.		
	TIM juri, dalam rangka seleksi Festival lomba seni siswa nasional (FLS2N), jenjang SD dan SMP Tingkat Provinsi Nasional 2019		
	Panitia/anggota Tetap, Satuan Penjaminan Mutu Tingkat Jurusan/Program Studi Kriya Seni ISI Dps. Genap 2019		
	Panitia Pameran Academic Exhibition of craftsmanship utilizing ceramic and wood products, tempat di Denpasar Art Space		



	Peserta pembuatan Mural, dalam rangka pengabdian di kelurahan Sesetan Denpasar	
	Anggota pengelola jaga Pameran, Program studi Kriya FSRD ISI Denpasar, pada Kegiatan, Academic Exhibition of craftsmanship utilizing ceramic and wood products, tempat di Denpasar Art Space	

<b>8. PENGHARGAAN / PIAGAM</b>		
<b>Tahun</b>	<b>Bentuk Penghargaan</b>	<b>Pemberi</b>
2013	SATYALENCANA 10 TAHUN	PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA

<b>9. ORGANISASI PROPESI / ILMIAH</b>		
<b>Tahun</b>	<b>Jenis / Nama Organisasi</b>	<b>Jabatan / Jenjang Keanggotaan</b>

Denpasar. 14 Desember 2019

Yang Membuat:



I Gusti Ngurah Agung Jaya CK., SSn., M.Si  
NIP: 196805161998021001